ABC

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1998年4月10日

72

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

期待新作、全面報道
超級機械人大戰F完結編

全新專欄《動畫資訊網》
介紹最新動畫消息情報

每本港幣35元

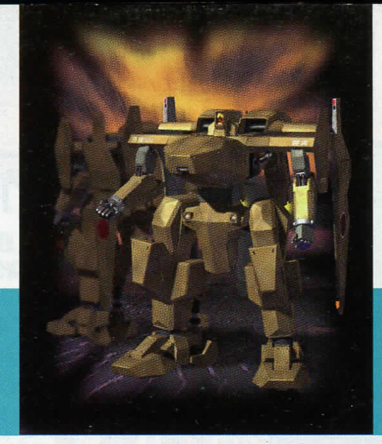
相隔兩載、戰事再開
GUNGRIFFON II

合時攻略、熱門之選
SS《櫻大戰2》15 Pages
PS《parasite EVE》9 Pages
PS《鐵拳3》11 Pages
PS《續 初戀物語》8 Pages
SS《GUNGRIFFON II》6 Pages

LUNAR SILVER STAR STORY

隨書附送兩大附錄
業務機戰隊EX
PS版《LUNAR SILVER STAR STORY》20吋X30吋 超級大海報

第 72 號
目錄





PLAYERS CHOICE 換新裝

唔驚屈親手、唔再燒火牛！？

遊戲索引（以遊戲性質及頁數排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

業務機戰隊 EX 第 8 期

PS 版《LUNAR SILVER STAR STORY》
20 吋 X30 吋超級大海報

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅、酒井明樹
◆封面設計／KEN
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



FF VII 勇奪「CESA 大獎 '97」

在4月3日，CESA公布了今屆「CESA大獎'97」的得獎名單，在127332名投票者的選擇下，大獎得主一如事前大家所預料般，是由SQUARE的《FF VII》所奪得。

《FF VII》除了奪得大獎外，同時包辦了劇情及音響兩個部門獎，但SCE的《GT賽車》亦算大豐收，不旦取得優秀獎，亦是程式部門及畫面部門獎的得主，其實反觀《FF VII》未能取得的部門獎，不難發現日本用家對這作品感到的一些不滿……此外今屆CESA大獎已近乎是PS的天下，SS、N64及電腦作品均只各有一隻能入圍，到底這情況會否持續到下年呢？（丁丁君）

CESA 大獎 '97 得獎名單

大獎《FINAL FANTASY VII》／SQUARE

優秀獎《I.Q～Intelligent Cube》／SCE

《GRAN TURISMO》／SCE

《GRANDIA》／GAME ARTS

《電車GO！》／TAITO

《YOSHI STORY》／任天堂

部門獎 程式《GRAN TURISMO》／SCE

劇情《FINAL FANTASY VII》／SQUARE

畫面《GRAN TURISMO》／SCE

音響《FINAL FANTASY VII》／SQUARE

人物《風之古羅亞～door to phantomile～》／NAMCO

審查員特別獎

《ULTIMA ONLINE》／Electronic Art

《打吡賽馬》／ASCII

《怪物農場》／TECMO

N64 DD與撒爾達傳說齊齊延期

任天堂剛剛公布，原定於今個月推出的N64版《撒爾達之傳說》（盒帶版）及《BANJO AND KAZOOIE的大冒險》均會延期到今年秋季才能推出，宣傳部對於這次延期作出的理由為「為求成為更高質素的軟件，迫不得已才延期」，至於原定今年夏天推出的N64 DD，亦同時改為「年內發售預定」，雖然從過往任天堂的處事手法看來，他們的執着一般都會為用家帶來高質軟件及硬件，但面對PS的絕對優勢及SEGA新主機密鑼緊鼓開發中的日子，延期是否上策實在很難說。（丁丁君）





GT 製作組脱離 SCE 獨立

SCE在4月2日剛發表設立了新公司「Polyphony Digital Inc.」，負責協助SCE軟件的開發，而事實上，這間公司的班底，便是憑着《GRAN TURISMO（GT賽車）》一鳴驚人的開發組，而其中佐藤明更擔任了這間新公司的董事一職。



這間新公司組成後的工作，是製作《GRAN TURISMO》的海外版本，但就仍未知道短期內會否有新作推出。

這次已經是第4間由SCE開發部分拆出來的公司，且看今後它們會為PS的用家帶來怎樣的驚喜吧。（丁丁君）

日本鐵道推出《櫻大戰2》特別版儲值車票





SEGA為了宣傳其重點作品《櫻大戰2》，與日本都營地下鐵以及京濱急行這兩間鐵道公司合作，在遊戲推出當日，推出一些限定版的儲值車票，價格為每張1000日圓，其中都營地下鐵所用的T CARD限量30000張，京濱急行的LETRAIN CARD則限量20000張，不知道會否有水貨商人帶回香港炒賣呢？話説回來，真希望他朝有日會有機會在香港看見「FF VIII限定版地鐵儲值車票」之類的商品……（丁丁君）

《凝望騎士》冇眼睇、《鐵拳3》登銷量榜首



3月的遊戲推出高峰期暫時可算是告一段落，據日本方面的銷售數字，前個星期較突出的作品是《凝望騎士》及《FF V》，但首星期的銷量都只能在數萬枚左右，據説《凝望騎士》只售出首批貨的50%左右，看來遊戲店的店員有好一段日子要「凝望」這些存貨了……相比之下，第二個星期的銷量之戰就激烈得多，《鐵拳3》憑着本身的名氣及多方面的因素，暫時險勝SQUARE的《parasite EVE》成為銷量榜冠軍，而且或許是因為這星期推出的新作較多，《凝望騎士》及《FF V》均已被擠出銷售榜十大……但願KONAMI不會因為這次失利而放棄開發新的戀愛育成GAME，再次回到靠《心跳》系列食老本的狀態。（丁丁君）

美國 SONY 設立經營網上遊戲新公司

3月29日，美國SONY與一向製作映像作品的SONY PICTURES ENTERTAINMENT公司，發表了設立一間通過INTERNET提供遊戲的網上遊戲公司「Sony Online Entertainment inc.」。這間新公司會以SONY子公司的身份，通過SONY的網頁提供網上遊戲服務，其實美國SONY在約1年前開始，就已經通過「The Station」這網頁提供「JEOPARDY！Online」、「Wheel of Fortune Online」等遊戲給INTERNET用家，會員數目更聲稱已達100萬人，這次新公司的設立，很明顯是打算將其網上遊戲服務變成商業用途，不知這次SONY的加入會對網上遊戲市場帶來怎樣的影響呢？（丁丁君）



《VIRTUA FIGHTER》系列受美國國營博物館認定

最近美國「Smithsonian協會」，認定SEGA的著名3D格鬥遊戲《VIRTUA FIGHTER》系列為1998年「情報技術innovation常設研究collection」之一，由1998年4月起，將會於美國國立歷史博物館內保管有關《VIRTUA FIGHTER》的映像及資料。這次是首次有和遊戲有關的資料保存於這間博物館之內，而對於SEGA來説，這可算是認同了其《VIRTUA FIGHTER》系列的價值，實在相當難得。（丁丁君）



「麻宮雅典娜」變成日本電視劇女主角

SNK最近重點宣傳其女性遊戲人物「麻宮雅典娜」，不且推出以她為女主角的冒險遊戲，更由4月6日起播出一套電視劇集「ATHENA」，故事內容主要圍繞突然醒覺超能力的麻宮雅典娜與監視她的巨大組織，劇中當雅典娜使用超能力的時候，會使用CG或特攝技術來表現，而這電視劇的世界觀，其實是和PS版遊戲《ATHENA—Awakening From The Ordinary Life—》相同的，而且有關方面更準備了一個獨立的網頁給各雅典娜FANS，各位除了可DOWNLOAD片中的主題曲試聽外，每集播出後更可在網上重看！網址是「http://www.vistec.co.jp/athena」有空不妨一看。（丁丁君）



日本電台新節目「超級機械人 魂」

一單和香港GAME迷關係不大的消息：日本的電台「文化放送」及「ABC RADIO」會由4月9日起播出新節目「超級機械人 魂」，由著名的動畫歌手水木一郎及影山廣展擔任主持，至於節目內容當然是以播放動畫歌曲為主了，而且由5月開始，節目內更會加插廣播劇「MAZIKAISER帝王萬能俠」！相信短期之內會CD化吧。（丁丁君）



BANDAI推出新一輯「ALL CAPCOM'98」

TRADING CARD在日本仍是相當流行的玩意，而BANDAI在5月底就將會再次為CAPCOM推出新一套集所有CAPCOM著名人物於一身的T CARD「ALL CAPCOM'98」，全套連特別咭共186種，這次最大的特點，可算是其中9張男性人物咭及9張女性人物咭的選材，是經由一般玩家投票而選出的，不知會由哪對「9男女」跑出呢？（丁丁君）

預定咭種內容

CAPCOM英雄標題咭／9種
男性人物BEST 9咭／9種
女性人物BEST 9咭／9種
《街頭霸王》系列咭／18種
《魔域戰士》系列咭／18種
街機歷史咭／9種
家用機歷史咭／9種
全遊戲歷史咭／9種
《BIOHAZARD 2》咭／9種
《洛克人DASH》咭／9種
《私立JUSTICE學園》咭／27種
《虹色町之奇跡》咭／36種
CAPCOM STAFF最佳人物咭／9種
特別咭／6種

最細之手槍

有日筆者行過好勁場，見到一把好〝銀〞吓嘅槍，初初仲以為係嗰把《BIO HAZARD》嘅氣槍，心諗唔通今次又有貨返？只知睇真啲先至知道原來嗰把係新出嘅SS同PS兩用光線槍。哩把叫做SCORPION嘅槍除咗個樣幾型仔之外，最特別嘅地方就係佢夠細。而且其他如連射、自動上彈等功能都一一有齊，筆者就試過吓，只係嫌佢輕咗少少，冇乜手感。不過價錢就幾平，唔使二百元就有交易，所以截稿前筆者見到有舖頭已經賣到冇貨。但係如果有人用《BIO HAZARD》氣槍嘅款式出一把光線槍的話，相信會仲好賣都唔定。（喬丹）

二千蚊的一千機

如果要數PS咁多部機之中邊一部最受歡迎的話，相信非最舊款嘅1000機莫屬。會因佢係第一代嘅PS，所以用料都重手啲，仲有齊獨立嘅AV同S影像輸出添。不過哩部機都停產咗好耐，真係有錢都買唔到。最近黃金場有舖頭喺日本返咗一批1000機，售價大約二千二百元左右，有興趣嘅朋友不妨睇睇啦，不過又有聞原來新嘅7000機比起1000機嘅3D機能係優勝啲嘅，因為用咗啲比較新嘅零件咁話喎，所以多邊形都穩定啲，冇1000機嗰陣咁閃。（喬丹）

仲係點炒都得，拳皇九七

天呀！點解真係擺脱唔到哩個宿命嘅呢？自從SS版嘅《拳皇97》出咗之後，佢嘅售價真係只有不停咁升，截稿前見過淨碟版仲賣緊$450，而連RAM帶版就出奇地去到$700大元，點解咁出奇？試想想一隻碟都只不過係$450，但係加多一餅1 M RAM帶就貴多$250就好似唔係咁值得啩，買餅4 M RAM帶都唔使$250啦！而且就好似上期講開咁樣，所謂連RAM賣都唔係嗰個原裝嘅BOX SET，所以真係唔明啲舖頭點定個價錢嘅。（喬丹）

《櫻大戰2》都升值！？

唔知大家有冇見過一套《櫻大戰2》嘅自製限定版呢？喺黃金場(冇錯！又係黃金場)有舖頭賣緊一套自製嘅《櫻大戰2》限定套裝，包括一份喺東京遊戲展派發嘅宣傳品、海報同宣傳錄影帶，連埋隻GAME要成一千元，值唔值咁多錢就唔知喇，但係如果大家係《櫻大戰2》迷而又想儲多啲有關佢嘅物品的話，都可以考慮一吓。

講開又講，可能近排隻《櫻大戰2》賣得唔錯，而且都有啲舖開始冇貨，《櫻大戰2》嘅價錢有上升嘅趨勢，由開頭嘅三百多元升至而家銅鑼灣有人賣緊四百多元都有，真係只要係好GAME就自然有市場。（喬丹）

《PE》VS《XENOGEAR》

SQUARE隻《PARASITE EVE》一出就大受歡迎，連正版碟都好好賣，而且由於貨源充足，所以冇乜俾人炒到。但係至到截稿前開始有熱潮減退嘅跡象，已經有咁多人搵佢嘅原裝貨，反之，同是SQUARE出品嘅《XENOGEAR》就唔同，推出至今都已經有一段日子，但係不停都有人搵緊隻原裝GAME買，真係長賣長有，可能隻《XENOGEAR》襟玩啲啩。（喬丹）

極之搵笨！SQUARE攻略全集

市面上出現咗一本冇版權嘅SQUARE攻略全集，包括《PARASITE EVE》《XENOGEAR》同《FINAL FANTASY V》嘅攻略，其內容十分搵笨，全書黑白冇圖兼只係講吓故仔又唔係教人點玩，賣二十蚊真係有被騙嘅感覺。而旺角好勁場仲有冇良商人將哩本書其中《PARASITE EVE》嘅幾頁影印出嚟賣，五頁紙就賣十蚊都得，簡直搵笨之極，大家唔好上當。（喬丹）

COMING 嗡

BY：死唔斷氣丁丁君 & 陰魂不散 LEYNOS

丁丁：各位好！由今期開始，在下會再度同LEYNOS合作，在這「COMING嗡」的新欄中為各位介紹一些最新公布的遊戲。

LEYNOS：既然叫得做新GAME，自然唔會有太多圖片，所以唔夠喉嘅話就請見諒嘞，反正《遊戲誌》遲早都會有詳盡介紹嘅啦！

丁丁：唔好亂開空頭支票……不過你所講嘅都係事實。



LEYNOS：今期第一隻同大家介紹嘅遊戲係一隻響PS推出嘅《SENTIMENTAL GRAFFITI》，個名叫《SENTIMENTAL JOURNEY傷感旅行》，BANPRESTO出品。

丁丁：大家唔好比個GAME名呃，因為呢一隻其實係BOARD GAME嚟，即係行棋盤然後撞EVENT個隻，而且人設亦唔係SS版嘅甲斐智久，最慘係全部人物都變晒做2～3頭身嘅Q版，老米都話「唔好當自己係心跳回憶……」。

LEYNOS：跟住呢隻係喺SS出嘅《WACHENRoDER》，SEGA出品，聽起嚟冇乜特別，但呃嘅人設相信大家都會有啲印象——村田蓮爾，即喺豪血寺系列嘅人設，今次佢會同專造3D模型嘅竹谷隆之合作。

丁丁：呢個GAME會採用SRPG形式進行，暫時所見有啲似《SHINNING FORCE》，但背景世界就會喺近未來風格，就好似《FF VII》嘅魔晃都市咁，由現時所見的CG插畫嚟睇，SEGA係非常重視呢個GAME嘅。

LEYNOS：講開SRPG，TMF公司嚟緊亦會係PS推出一隻叫《鋼仁戰記》嘅SRPG，遊戲舞台喺個類似戰國時代嘅日本，但喺就會有啲叫做「鋼仁」（不如索性叫鋼彈？）嘅鋼鐵人型兵器……，呢個GAME嘅最大特色，喺當每版布陣時你並唔會知道敵人陣形嘅，另外當然唔會少得「鋼仁」嘅裝備同強化，暫時睇圖就普普通通啦。



丁丁：至於IDEA FACTORY喺出咗《SPECTRAL TOWER II》之後，估唔到咁快又話會繼續響PS出《SPECTRAL FORCE II》，呢隻GAME最令人印象難忘嘅，都睇怕係佢嘅最大1000人VS 1000人蟻民式戰鬥畫面嘞，今次重話會改以全多邊形嚟表現……天呀！



LEYNOS：GUST自從靠《瑪莉工作室》成名之後，早排已公布會喺PS推出續篇《愛莉工作室》，但就估唔到GUST竟然放棄前作的人設櫻瀨琥姬，改由山形伊佐衛門作人設，就個人觀點來講，覺得呢批人物有啲高田明美嘅影子，暫時睇嚟幾個角色都比上集順眼；今集嘅時間係設定喺前作嘅6年之後，唔知前作嘅人物會變成點呢？

丁丁：跟住落嚟會同大家講講兩個移植作品嘅消息——首先係SS嘅《FALCOM CLASSICS II》已決定會收錄「YS II伊蘇II」同「太陽之神殿」呢兩個作品，其中伊蘇II會作出大幅強化，OP及ED加入動畫，遊戲中的特別事件亦會找聲優負責，而PS嘅《REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND》唔單止會加插SUNRISE公司負責嘅動畫片段，估專登設計咗個新人物ALFRED做主角，不過系統方面就會改為單戰線，另外再加咗個將部份必殺技CANCEL做超必或潛在嘅「FINAL IMPACT」（人哋先至2nd，你咁快就FINAL？），而限定版會送一隻叫「SNK FAN COLLECTION餓狼傳說」嘅資料碟，睇嚟都幾抵買。



LEYNOS：CAPCOM亦都剛剛公布會出一個叫做《CAPCOM GENERATION》嘅系列，第一集《擊墜王之時代》收錄咗「1942」、「1943」同「1943改」，第二集《魔界與騎士》就有「魔界村」、「大魔界村」同「超魔界村」，據資料講呢個系列一共會出5集，到底其餘3集會係乜呢？



丁丁：今期講住咁多先，各位不妨俾啲意見我哋兩件打雜，等我哋知你想要啲乜料，盡量去滿足你嘅要求吖。

公布

第70期「遊戲誌送遊戲漫畫親筆畫行動！」抽獎得獎名單

「BIOHAZARD 2」親筆畫	黃偉超	V046 ××× (3)
「拳皇'97」親筆畫	吳文洛	Z084 ××× (9)
「街霸III」親筆畫	LUI KA CHUN	K854 ××× (6)
「侍魂」親筆畫	KWAN CHUN YU	K805 ××× (4)
「鬥神傳3」親筆畫	鄧偉勁	Z706 ××× (4)
「盜墓者」親筆畫	VICKIE HO	Z284 ××× (9)

第70期「Player's Choice」抽獎得獎名單

PlayStation主機	1名
陳適誼	K716 ××× (1)
PlayStation遊戲《WIPEOUT XL》	1名
LEUNG FEI MAN	K483 ××× (5)
PlayStation遊戲《神聖傳MEGASEED復活篇》	1名
霍雅豪	Z078 ××× (A)
《制服》海報	2名
陳家豪	Z314 ××× (A)
葉永卓	V070 ××× (0)
《慟哭以後》海報	2名
邱曉舒	V012 ××× (4)
葉尚忠	G811 ××× (1)
《灣岸TRAIL》錄影帶	1名
WONG CHING FAI	K594 ××× (2)
《灣岸TRAIL》墊板	2名
LEE KIN FU	K226 ××× (8)
梁子敬	Z520 ××× (3)

第70期「遊戲誌PlayStation專頁送鐵拳禮品」抽獎得獎名單

鐵拳人物鎖匙扣1個　8名

鄭建輝	
JOHN YEUNG	
蕭文偉	廖竟成
馮錦文	梁家耀
李焯堯	何卓賢

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法



PlayStation 專頁

裝甲騎兵特別套裝



今期為大家介紹的是在4月2日推出的《裝甲騎兵VOTOMS—胡多‧古曼編》套裝，這個套裝除了本身的遊戲，更會附有一個機械人玩具，在這裡我們特別讓大家看看這機械人，是不是很有型呢？而大家在玩這遊戲時亦可以向着這機械人的等級「RED SHOUDER」不斷努力，大家看見這個套裝是不是心思思想買一套呢？不要猶豫了，立即行動吧！

鐵拳3記憶卡貼紙

相信大家都知道我們曾經介紹過只要大家購買《鐵拳3》遊戲，便能得到《鐵拳3》的記憶卡貼紙，這些記憶卡貼紙每一張都充滿個性，用來貼在記憶卡上便最理想不過。

FLEX《電車GO！》禮品益大家！



相信大家都知道在3月20日至22日是東京GAME SHOW開幕的日子，當日人又多！地方又大！真的十分辛苦呀！那天剛巧碰上日本FLEX（製作《電車GO！》的公司）的稻味克彌先生，他對《電車GO！》在香港非常受歡迎一事非常高興，他說：「我真的十分高興《電車GO！》能夠受香港機迷的歡迎，遊戲的畫面和真正在電車上的風景一模一樣，如果大家有機會到日本的話，一定要乘搭電車作個比較呀！」除此之外他更送出五個印有《電車GO！》標誌的車票套，只要大家回答一條簡單的問題，填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓」，GAME PLAYERS編輯部收，並註明「遊戲誌送《電車GO！》車票套」，便有機會得獎，若來信超過五封，得獎者將會以抽籤形式抽出，名額只得五個。

◆歡迎使用影印本
截止日期：98年4月24日
揭曉日期：98年5月8日（第74期遊戲誌中公佈）

《電車GO！》車票套加表格

問題：《電車GO!》是由那間公司負責製作的？

答案：____________________

姓名：____________________

年齡：____________ 性別：________

聯絡電話：____________________

地址：____________________

____

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

PS專頁意見收集計劃

為了令PS專頁越做越好，歡迎大家寫信來，發表一下自己對PS專頁的意見，只要大家把意見寫下，然後寄來：香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓GAME PLAYERS編輯部，並註明「PS專頁意見計劃」，GAME PLAYERS便會將讀者的意見轉遞給我們，希望大家能夠給予我們寶貴的意見。

PS行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
4月					
2日	ARMORED TROOPER VOTOMS (限定版)	裝甲騎兵BOTTOMS 胡多‧古曼篇	TAKARA	605元	STG
	ARMORED TROOPER VOTOMS (普通版)	裝甲騎兵BOTTOMS 胡多‧古曼篇	TAKARA	358元	STG
	TWIN BEE RPG	兵蜂RPG	KONAMI	358元	RPG
	ENIGMA	ENIGMA	光榮	420元	AVG
9日	G DARIUS	G DARIUS	TAITO	358元	STG
16日	TAIL CONCERTO	TAIL CONCERTO	BANDAI	358元	ACT
	BOMBERMAN WARS	BOMBERMAN WARS	HUDSON	358元	ACT
23日	KATTOBI TUNE	KATTOBI TUNE	元氣	358元	SLG
	KLAYMAN KLAYMAN	KLAYMAN KLAYMAN	RIVERHILL SOFT	358元	AVG
5月					
21日	MIRACLE JUMPERS	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	358元	ACT
	CONTRA~Legacy of War~	魂斗羅-戰爭的遺產-	KONAMI	358元	ACT
	JERSEY DEVIL	JERSEY DEVIL之大冒險	KONAMI	358元	ACT
	GUARDIAN RECALL	GUARDIAN RECALL守護獸召喚	XING	419元	RPG
28日	HEROES IN THE GALAXY	銀河英雄傳說	德間書店	358元	SLG
	THE KING OF FIGHTER'97	拳皇'97	SNK	358元	FIG
	LUNAR SILVER STAR STORY	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	419元	RPG
	COLONY WARS	COLONY WARS	ARTDINK	419元	STG
	#CRASH BANDICOOT (PlayStation the Best for Family)	CRASH BANDICOOT	SCE	未定	ACT
	#RUNABOUT (PlayStation the Best)	RUNABOUT	YANOMAN	未定	RAC
	#Macross Digital Mission VF-X (PlayStation the Best)	超時空要塞 Digital Mission VF-X	BANDAI VISUAL	未定	STG
	#ARMORED CORE (PlayStation the Best)	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	未定	ACT
6月					
4日	#MAWATTE MUCHO！	拼圖戰士！	東北新社	未定	ACT
	*NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO	358元	ETC
	#CRISIS CITY	危機城市	TAKARA	未定	ACT
	#DYNAMITE SOCCER 98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	未定	SPT
11日	*POCKET FIGHTER	POCKET FIGHTER（暫名）	CAPCOM	378元	FIG
	#Dark Messiah	Dark Messiah	ATLUS	未定	AVG
18日	#CRISISBEAT	CRISISBEAT	BANDAI	未定	ACT
	#XI [sai]	XI [sai]	SCE	未定	PUZ
25日	#BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU~OTOKO IPPIKI YUME KAIDO~	爆走貨櫃車傳說~男一匹夢街道~	HUMAN	未定	RAC
	#REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND (限定版)	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	未定	FIG
	#REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND (普通版)	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	未定	FIG
	#Puchi Carat	Puchi Carat	TAITO	未定	PUZ
	#~CHORO Q MARINE~Q-BOAT	Q版賽艇	未定	RAC	
推出日未定	JIKKYOU AMERICAN BASEBALL	實況AMERICAN BASEBALL	KONAMI	358元	SPT
	ASTRO NOKA	ASTRO NOKA	ENIX	420元	TAB
	Adidas Power Soccer International 97	Adidas Power Soccer International 97	SCE	378元	SPT

#新公佈遊戲　*遊戲改期或定實日期

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

你最喜愛的 Sega Saturn 遊戲



1ST 拳皇97	80票	SNK
2ND 超級機械人大戰F	43票	BANPRESTO
3RD Grandia	30票	GAME ARTS
4TH 拳皇96	20票	SNK
5TH 創造職業球會2	15票	SEGA

你最喜愛的 PlayStation 遊戲



1ST BIOHAZARD 2	78票	CAPCOM
2ND FINAL FANTASY VII	49票	SQUARE
3RD 鐵拳3	31票	NAMCO
4TH XENOGEARS	19票	SQUARE
5TH BIOHAZARD	16票	CAPCOM

你最喜愛的 N64 遊戲



1ST SUPER MARIO 64	46票	任天堂
2ND 實況足球3	29票	KONAMI
3RD 007金眼睛	22票	任天堂
4TH MARIO KART 64	7票	任天堂
5TH NBA IN THE ZONE 98	2票	KONAMI

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1ST 拳皇97	76票	開發度80%	SNK
2ND POCKET FIGHTER	37票	開發度95%	NAMCO
3TH King of Fighter京	36票	開發度50%	SNK
4RD parasite EVE	17票	已發售	SQUARE
？武藏傳	- -	開發度？%	CAPCOM



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1ST BIOHAZARD 2	60票	開發度？%	CAPCOM
2ND 櫻大戰2	47票	已發售	SEGA
3RD 超級機械人大戰F完結篇	45票	開發度95%	BANPRESTO
4TH POCKET FIGHTER	7票	開發度85%	CAPCOM
？ VAMPIRE SAVIOR	- -	開發度？%	CAPCOM



你最希望移植到 PlayStation 的遊戲



1ST 街頭霸王3	45票	AD	CAPCOM
2ND 超級機械人大戰F	42票	Sega Saturn	ANPRESTO
3RD Grandia	34票	Sega Saturn	GAME ARTS
4TH 櫻大戰	32票	Sega Saturn	SEGA

你最希望移植到 Sega Saturn 的遊戲



1ST 街頭霸王3	56票	AD	CAPCOM
2ND FINAL FANTASY VII	52票	PlayStation	SQUARE
3RD 鐵拳3	41票	AD	NAMCO
4TH 街頭霸王3 2ND IMPACT	8票	AD	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



1ST 八神庵	70票
2ND LEON	29票
3RD KEN	24票
4TH 不知火舞	22票
5TH 古蘭特	18票

香港VS. 日本 — 街機人氣榜

你最喜愛的街機遊戲



1ST 拳皇97	91票	SNK
2ND 街頭霸王3	70票	CAPCOM
3RD 街頭霸王3 2ND IMPACT	17票	CAPCOM
4TH MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	16票	CAPCOM
5TH ~幕末浪漫~ 月華之劍士	12票	SNK

No.221《GAMEST》街機人氣榜首 5 名介紹 30/4



順位	前回	遊戲名	製造商
1	—	MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	CAPCOM
2	3	鐵拳3	NAMCO
3	2	～幕末浪漫～月華之劍士	SNK
4	—	ARMED POLICE BAT RIDER	EIGHTING/RAIZING
5	1	私立JUSTICE學園	CAPCOM

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

一個接觸層面最廣泛的遊戲選舉經已誕生——集廣播、書刊及網絡三種媒體共五大傳媒聯合策動的「HYPER有腦遊戲榜」現正接受你的投票，選出你最心愛的PlayStation、SATURN及PC遊戲。每星期各傳媒將會公布選舉提名名單及投票表格，大家可以透過郵寄、國際網絡，甚至在電台節目播出時間直接致電投票，結果將在《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》、《電腦遊園地》定期公布，你更可以透過國際網絡進入《PC HANDBOOK》網頁，即時觀察投票結果。各媒體更會分別送出名貴禮品予幸運的投票者，快來投下你神聖的一票吧！

（原來的「PLAYER'S CHOICE遊戲普查」選舉將由下期開始與「HYPER有腦遊戲榜」合併，敬請留意）

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿（逢星期六下午7時～9時於新城997播出）

網絡傳媒——PC HANDBOOK（http://www.pchandbook.com）

書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》（逢隔周五出版）

《GAME PLUS遊樂誌》（逢周三出版）

《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》（逢隔周三出版）

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜

HYPER有腦SATURN榜

於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果

HYPER有腦PC榜

於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

PlayStation 遊戲

《DAM DAM STOMPLAND》體驗版 1 名

《RIVAL SCHOOLS》海報 5 名

《幻想時空》海報 1 名

《灣岸 TRAIL》錄影帶 1 名

HYPER 有腦遊戲榜參加表格（GAME PLAYERS）

截止投票日期：4月24日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：____________ 聯絡電話：____________

地址：______________________________

____

電郵地址：（如適用）______________________________

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1.你最喜愛的街機遊戲

遊戲名稱：__________ __________

遊戲生產商：__________ __________

2.你最喜愛的N64遊戲

遊戲名稱：__________ __________

遊戲生產商：__________ __________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
（只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲）

遊戲名稱：__________ __________

遊戲生產商：__________ __________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
（只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲）

遊戲名稱：__________ __________

遊戲生產商：__________ __________

5.你最喜愛的遊戲人物

人物名稱：__________ __________

遊戲名稱：__________ __________

遊戲生產商：__________ __________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名（截至4月2日）
（請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲）

HYPER有腦PlayStation榜

□1.生化危機
□2.生化危機 2
□3.FINAL FANTASY VII
□4.TALES OF DESTINY
□5.街頭霸王EX PLUS
□6.心跳回憶
□7.GRAN TURISMO
□8.龍之戰士 3
□9.TOMB RAIDER 2
□10.拳皇'96
□11.惡魔城X
□12.PARAPPA THE RAPPER
□13.電車GO！
□14.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
□15.心跳回憶 虹色之青春
□16.XENOGERS
□17.WINNING POST 3
□18.NIGHTMARE CREATURES
□19.天誅
□20.Q版賽車 3
□21.女神異聞錄
□22.鐵拳 3
□23.鬥神傳CARD QUEST
□24.東京23區制服WARS
□25.MOBIUS LINK 3D
□26.修羅之門
□27.金田一少年之事件簿 地獄遊園殺人事件
□28.鬥魂烈傳3
□29.ENIGMA
□30.裝甲騎兵
□31.項劉記
□32.卒業III～WEDDING BELL
□33.REBUS
□34.心跳回憶 彩之愛歌
□35.侍魂劍客指南PACK
□36.大阪灣岸BATTLE
□37.PARASITE EVE
□38.FIRE WOMAN纏組
□39.兵蜂RPG
□40.幻想大陸戰記

HYPER有腦SATURN榜

□1.拳皇 '96
□2.X-MEN VS. STREETFIGHTER EX EDITION
□3.超級機械人大戰 F
□4.GRANDIA
□5.日本足球聯賽 創造職業球會 2
□6.櫻大戰
□7.AZEL
□8.電腦戰機 VIRTUA ON
□9.DRAGON FORCE II
□10.SHINNING FORCE III王都之巨神
□11.WINTER HEAT
□12.SENTIMENTAL GRAFFITI
□13.心跳回憶
□14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
□15.下級生
□16.GUNGRIFFON
□17.VIRTUA FIGHTER 2
□18.NIGHTS
□19.真女神轉生 SOUL HACKERS
□20.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
□21.街頭霸王 COLLECTION
□22.YU-NO
□23.SD 高達 G CENTURYS
□24.怒首領蜂
□25.案炎龍
□26.大航海時代 2
□27.BOMBERMAN FIGHT
□28.少年街霸2
□29.LANGRISSER IV
□30.放課後戀愛俱樂部
□31.悠久幻想曲 2nd Album
□32.灣岸TRIAL LOVE
□33.機動戰士高達 基利之野望
□34.心跳回憶 彩之愛歌
□35.新世紀EVANGELION鋼鐵的女朋友
□36.慟哭
□37.THE HOUSE OF THE DEAD
□38.Q版賽車PARK
□39.櫻大戰2～求你別死去
□40.拳皇'97

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。



超級機械人大戰F完結編

文：赤目黑龍
Real Robot及機體介紹TAZ



《超級機械人大戰F完結編》即將在本月低發售了，究竟BANPRESTO會為大家帶來一隻怎麼樣的「最後機械人大戰」呢？69期已為大家分析了本作新增和改動的內容，今期將會刊登其他新機體與及頭8版的簡易介紹！

FA-100S FULL ARMOR百式改
古華多諾未使用過的幻之機

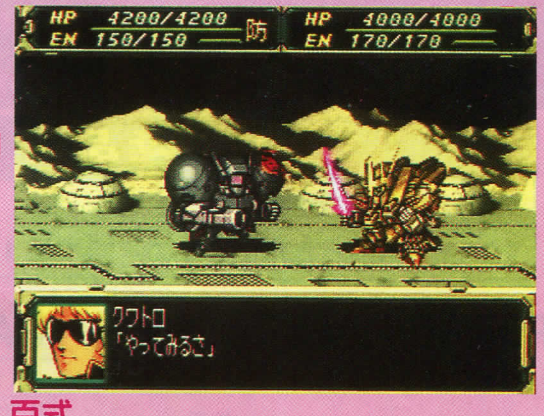
登場作品：M-MSV KUNIO OHKAWARA COLLECTION

DATA

高度：19.2m　重量：79.8t
武器：BEAM RIFLE、BEAM SABER、BEAM PULSER GUN、MISSILE、MEGA粒子砲、BEAM CANNON、炸裂BOLT、LONG MEGA BUSTER

在「F」最後得到的MS百式不但擁有強力的MAP兵器，而且基本能力亦極高。而在完結篇中，更會出現它的強化版「全裝甲百式改」。除了MAP兵器外，更會加裝強力的MEGA粒子砲，既擁有MAP兵器又裝備強力武器的百式改，看來戰略價值比百式更高，在一般戰鬥中相信會起到很大作用呢。





百式

外型看來比百式更加硬朗！真的想馬上使用！但是，取得的條件又是否和古華多諾在隊與否有關呢？而沙撒比又是否會出場呢？

RX-94 量產型新高達
不分新舊一概接受的量產機

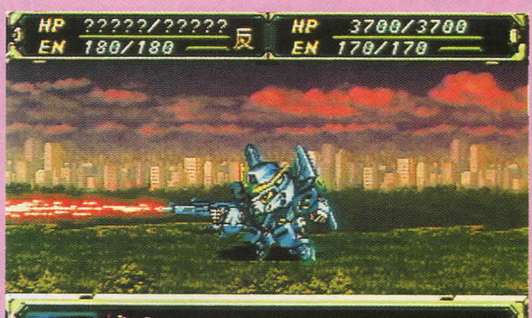
登場作品：M-MSV KUNIO OHKAWARA COLLECTION

DATA

高度：21.2m　重量：64.5t／58t
武器：BEAM RIFLE、BEAM SPRUE GUN、BEAM SABER、INCOM或FIN FUNNEL、HYPER BAZOOKA、BEAM CANNON、MISSILE

新高達一向是可使用MS中的最強者，正當大家以為亞寶在完結篇仍會駕駛用新高達時，廠方卻宣報增加其量產型。你可能會問量產機會比原機強R嗎？但這不是重點！只重要是此機除擁有新類型人專用的飛翔砲外，更可選擇普通駕駛員也能使用的INCOM（壘球砲）。看來量產型新高達真的會比原機更多樣化呢！





新高達

量產型新高達的力量絕不比原機弱啊！如果將它交給加美尤這般利害的新類型人使用，那就可以組成浮游飛翔砲的超級「鐵板」陣了！



REAL ROBOT MODE

第34話　惡意之旋渦（前）

うずまく悪意（前）

在《超級機械人大戰F》的最後一話「再會之桑古皇國」中，隆巴納隊被基利亞姆引領到殖民衛星桑古皇國，並與女王莉莉娜會面。事後，奧干的古華多諾和基利亞姆，更會入隊協取我們。久別重逢，布拉度問起古華多諾的去向，原來他一直藏身於衛星3號之中，後來遇上志向相同的奧干的主腦布力斯準將，於是決定投身這組織。

布力斯準將解釋，因為聯邦的不公平對待，早就令殖民星的人民十分不齒。加上在保士達攻擊地球圈時，泰坦斯完全不理會衛星的死活（在上集殖民衛星曾單方面向地球聯邦宣布獨立），而此時哈曼·加卻以救世者的身份出現，並吸納某部份激進的反聯邦份子，亦間接令DC軍復辟。正當亞加瑪向DC的新根據點小惑星基地「亞古捷斯」進發時，突然收到位於SIDE 5附近的殖民衛星「國境4號」的求救訊號，亞加瑪聞訊後立即趕至。

在前往途中，國境4號那邊的戰鬥已經開始，少年西布頓和其女伴西西里正被絲瑪的DC軍追殺，兩人的機體F91和維娜基娜已經被打至傷痕累累，HP和EN所餘無幾，幸好兩人仍然能互相「信賴」，加上他們的「回避」能力亦算過得去，才可在防守較為有利的小隕石帶逃過敵人的狙擊（此外守在衛星之上回復EN亦是上策）。

由於兩人的EN已幾乎乾塘，加上敵人速度最高的MS比嘉·基羅斯的BEAM防禦能力出奇地高（但又沒有BEAM COATING）；盡量不應使用太多消耗EN的武器（雖然F91的V.S.B.R十分吸引），以免EN耗盡而動彈不得。

在第3回合我軍順序，援兵終於從加方到達；為了爭取時間玩者應選移動力高的遠程支援機體前去救人（當然要有密達斯啦！），而戰鬥力強的機體就可以緩緩前進，迎接正下方殺上來的敵人，戰艦和擁有MAP兵器的機體亦要開始排好陣勢，好好的請敵人別一客豐富的地圖砲餐。

又是氣力下降的前、後篇嗎？哥兒我可不再別這套了，只要事前將LV低的駕駛員調配至密達斯，不就可趁這機會不斷為同伴回復和降氣力、又可以同時昇LV了嗎！還有，改造時可將主力放在F91身上，而重點則是BEAM SABER和V.S.R.B。


■V.S.B.R即是可變速BEAM RIFLE


■維娜基娜的回避能力不俗


■要小心亞巴拉比的「海蛇」啊！


■這隻戴眼鏡的傢伙上集也曾出場


■上集經常出場的亞利亞斯仍是嘍囉一名


■絲瑪一出手就和亞忍格劍！

REAL ROBOT MODE

第35話　惡意之旋渦（後）

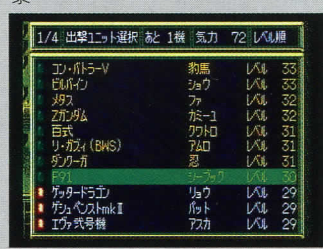
うずまく悪意（後）

雖然陞巴納成功幫助了西布頓等人，但據說在衛星中已經有另一支DC軍侵入了。身為平民的西布頓問布拉度DC為何要襲擊國境4號，布拉度相信DC是衝着衛星中的奧干份子而來的；西布頓看來不知奧干的事情，而布拉度亦無言以對。此時亞加瑪正好進入港口，並發現DC軍已經排開作戰陣式，眾人並唯有耿上迎戰。

首先，上一話使用過的母艦在今版將無法使用，曾經出場的機體並會被減去大量氣力。敵人方面的等級不高，但防禦力和裝甲卻不能小看；因此這版並不適合低LV的人物昇級之用，反而要選擇一些較強力的機體出戰，若你仍然希望昇弱人LV，就要在戰前作適當的機體調配了。

今次帶隊的人是拉剛，他本身的戰鬥力已經非常之高，而且更準備了援軍！在第2回合敵軍順序，「黑色三連黑」會率領敵方的增援會在自軍起點的左下方出現，若事前無法預先得知此事，很容易就會被人前後包圍；但一經得知，就可以預先準備大量火力迎戰。先派出戰力突出、而且擁有必中和回避的機體前去對付「三連星」在大量MAP兵器的協助之下，不消兩三回合就可將敵軍清理乾淨。

DC軍撤退後，希羅尤等5位「高達少年」又會出來趁火打劫；甚麼又要打嗎？幸好在他們出手之前，多利斯的助手尼狄前來增援，並以核彈來威脅希羅等人交出高達（真想幫助希羅那邊）。此時高達的製造者Dr.J下命不能將高達交出，而希羅竟然真的自暴……



■危險！危險！很危險啊…！



■舊自護軍的末代MS京寶梵（原作）


■這就是車弁慶的新面相，帥嗎？


■其實卡多魯已明白隆巴納並非真正敵人


■這位小姐十分惡死，竟然要用核彈炸人


■恨心的人啊！你當希羅是工具嗎？

SUPER ROBOT MODE

第34話 FRONTIER 4之危機（前）

フロンティア4の危機（前）

承接着上回《超級機械人大戰F》最後一話——「哈曼之影」，故事一開始，布拉度從古華多羅大尉及布力斯準將的口中，得知其組織——「奧干」的存在以及現時在殖民星之間發生的事情，原來現的殖民星已經四分五裂，而且在「亞古捷斯」之上，哈曼．嘉更藉着「比家」的名義開始進行獨立的行動，對抗地球的聯邦政府，因此，殖民星與地球之間的戰爭似乎是在所難免。最後，由基利亞姆（ギリアム）手上，主角得到了加斯碧（前譯加茲比斯杜）mkII（ゲシュペンストmkII）。之後，隆巴納隊便開始前往4號殖民星。

在通往4號殖民星的路上，西布頓（ジーブック）和西西里（セシリー）受到由絲瑪率領的部隊狙擊，由於只有二人，所以形勢非常不利，再加上二人的HP只剩下一半左右，所以一開始之時應該是「走為上着」，而逃走的方向應該是上方（或是右上方），因為只有這個方向是比較安全的。如果是向上走的話，在逃走的過程之中，只會有1至2部的敵機可以追得上攻擊，而二人最好是使用「閃避」，這樣便可以確保安全了。

另一方面，由於西布頓和西西里的EN亦所餘無幾，在還擊之前應小心的計算一下之後移動的距離，以免「動彈不得」，當然，多用實彈兵器是最好的選擇。在第3回合一開始，我軍的援兵便會到達，玩者可以選用一般的戰艦和7部機體出戰，在這一戰中，由於大部份的戰鬥會在殞石之中進行，所以最好是選用一些有高移動力和有遠距離射擊能力的機體，這樣便可以更快的到達F-91和維娜．娜娜的位置。為了能使這兩部已「半死」的機體能重新投入戰陣，最好還是派一部補給用的機體（例如是密達斯）。

另一方面，為了使本隊能安全的作戰，最好將艦隻留在右方，作用是牽敵人右邊的戰力，而更好的是利用戰艦的MAP兵器，應可以將前方的3部比嘉．基羅斯，如果一切順利的話，最後敵人會被分為3部份，左方的是先前最接近西布頓二人的部隊；右邊則是3部的比嘉．基羅斯；而最下方的則是絲瑪和數部敵機，這樣，自軍便有足夠的時間作出最適當的調動。由於這是「前」，所以在戰鬥完結之前，記着要為氣力超過100的隊員「減氣」。

因為取得的資金有限，完結之後應改造F-91或維娜．基娜其中一部，以免兩部也改至「唔拖唔水」。



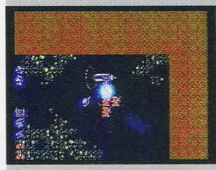
■被困的西布頓與西西里。



■使用實彈武器是精明之舉。



■變成這樣的局面便是最理想的。



■這回戰艦也可以「大魚大肉」了！



■CYBASTER是遠距離攻擊的能手。



■絲瑪的機體雖然攻擊力不是太強。

第35話 FRONTIER 4之危機（後）

フロンティア4の危機（後）

當隆巴納隊順進入了殖民星4號之後，由於見到敵人已經張開了戰線，所以布拉度亦毫不考慮的便發出出動的命令，在這裏大家要小心一點，便是在上一話之中出動過的戰艦是不能出動的，所以要小心一點，這一話可以出擊的機體只有10部，而選擇的重點是要使用攻擊力比較強的，因為話之中的敵人的裝甲也頗厲害，再加上有一定的回避能力，所以命中率也是要注意的因素。

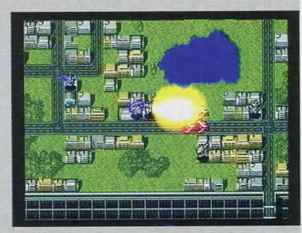
而在第2回合自軍過成移動之後，敵方的增援便會出現在自軍出現地點的左下方位置，為了不被敵人前後夾攻，最好的預防措施便是將自軍的部隊排成「7」字形，這種的排法很大的好處，就算面對前方或後方的敵人也可以作兩面的還擊，尤其要將戰艦放在下一點的位置，這樣便可以乘敵人一湧而上之時開動MAP兵器，將他們一網打盡。

但有一點是要非常小心的，因為在敵增援之中有3部機體是要非常注意的，那便是由「黑色三連星」所駕駛的戴歷臣（ドライセン），這3部機體除了回避能力高之外，攻擊力亦非一般，如果要付他們的話，便一定要有像翼霸一般的速度和命中率，當然，使用必中的話便萬無一失了。雖說可以用一些LV比較低的隊員攻擊，用以升LV，不過，其實這話中的敵人LV不是太高，其實是「冇肉食」的，所以根本無須派出低LV的隊員，以免無謂的犧牲。

將DC軍完全「清理」之後，在眾人面前突然出現希羅（ヒイロ）等5人，心想這次死定了，因為之前已經用盡了精神力量，幸而這次他們的出現並無太大的傷害，因為這只是一個EVENT而已，就在這時候，泰坦斯的尼狄亦出現，而且利用核彈來威脅希羅等人，為了止事，希羅竟然將自己的W高達自爆，而他則生死不明，之後，其他的4人也離開了。



■這話中全部敵人也是機動戰士。



■布拉度：「受死吧！」



■敵方的增援亦只是5部MS而已。



■嘩！又要打這5個人？



■敵人LV不高，用誰打沒有分別。



■希羅竟然自爆！？



第36話　拉比安羅斯
ラビアンローズ

經過了這一場的大戰，基利亞姆等知道了要對付的人是泰坦斯，而他亦非常清楚以現在隆巴納隊的裝備是絕對沒有勝望的，所以補給是必要的，因此隆巴納隊便要向「拉比安羅斯」進發，在那裏有足夠的補給品，而這個地方的所在便是在現時位置與亞古捷斯之間，為了補給，眾人唯有往拉比安羅斯一行。

終於也聯絡上了拉比安羅斯，而且隆巴納隊得到了非常重要的補給，其中最重要的當然是新的機體，這些機體包括了「ZZ高達」和「GP-03」（連貨櫃），而最後的便是「新・亞加瑪號」，不過這新戰艦要遲一點才會運到。正當物資正運送完成之際，DC軍突然殺到……

這次玩者可以選擇的戰艦有一艘，而機體則有12部，在這話的戰鬥之中，玩者取好的選擇是使用一些不要用那麼多EN的機體，因為在與對手接觸之前，是要走一大段路的，所以如果本身的攻擊要用上非常多EN的話，便會非常不利。

在這一話之中，敵人的數目其實不少，所以如果將兵力集中的話，可能會受到極大的傷害，而比較安全的方法是將自軍分為3部份，分別是上、中和下部份，而在每個小隊之也要有一部有MAP兵器的機體，這樣可以大大增加戰鬥力。不過由於在這話之中初出場的GP-03和ZZ高達並未得到任何強化，所以攻擊實在非常有限，其中以GP-03的攻擊力為最低，而ZZ高的MAP兵器則要氣力110才能發動，所以先派它上前殺掉一些敵人。


■從古華多羅口中得知拉比安羅斯的位置。


■GP-03的MAP兵器威力真是弱得驚人！


■ZZ高達的一般攻擊力是頗高的。


■這便是ZZ高達MAP兵器的攻擊範圍。


■百式的MAP兵器是非常厲害的。


■這一擊可以將GP-02消滅嗎？

而這話之中最難度付的可以說是GP-02了，LV高，裝甲厚是它的最大特色，不過以現時的能力，要將它幹掉絕非難事，在這事情上，便要用到那些巨大械人了，例如是超力電磁俠，又或者是斷空我，些也是有超凡攻擊力的機體，只要使用必中和熱血便一定可以將GP-02解決。

將所有的消滅之後，王留妮（リューネ）便會出現，而且更會加入隆巴納隊之中，她的加入是非常重要的，因為藉着她駕駛的比絲安尼R（ヴァルシオーネR）的MAP兵器裝置，可以修理一直損壞而不能使用，在CYBASTER上的CYFLASH（MAP兵器）。在強化方面，最好便是強化有MAP兵器的機體，當然要同時強化MAP兵器。

第37話　亞古捷斯之攻防
アクシズの攻防

終於也到了要和哈曼・嘉決戰的時候了，隆巴納隊終於也到達了亞古捷斯，不過因為得到情報，如果要攻入亞古捷斯便一定要由N FIELD（Nフィールド）侵入，為了要讓本隊成功的侵入亞古捷斯，便一定要進行「陽動作戰」，這次進行這行動的是主角、安藤正樹、亞寶、獸戰機隊、戰魔神隊和座間翔，在這話的作戰來說，玩者應將負責陽動劃的機體到右方的殖民星之上，這是最佳的戰略，因為在第4回合自軍的增援便會在亞古捷斯之上出現，如果玩者不引開敵軍的話，出現的增援便會非常危險。

不要以為增援一到便可以順利過版，其實戰鬥現時才是真正的開始，因為哈曼・嘉和她的部隊便會在亞古捷斯出現，機體的數目足有19隻之多，而自軍可以出動的除了一艘戰艦之外，便只有8隻機體，所以一定要選擇一些有強大戰鬥力和破壞力的機體出戰，這樣才可以在最短時間之內將敵人消滅，而最好便是多派出有MAP兵器的機體，尤其是比絲安尼R和ZZ高達。

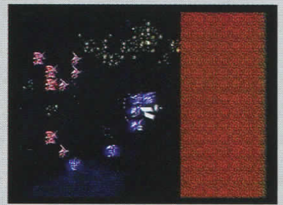
在戰略上，如果使用MAP兵器得當的話，應可以輕易應付哈曼・嘉的部隊，不過，為了安全，最好也是盡快將下方的敵人消滅，這樣便以作一個上下夾攻，更快和更有效的將哈曼・嘉消滅。而另一件重要的事情是在這話之中一定要派出古華多羅，因為有哈曼・嘉的場合便一定要有他，而且古華多羅是可以說得哈曼・嘉的，雖然能使加入，不過相信在日後一定會有作用的。

除了哈曼・嘉的EVENT之外，另外有一個非常重的事件，那便是在第7回合出現的敵人（其實是中立的）沙漠高達（ガンダムサンドロック），在這裏玩者終於可以將他歸入隊中了，不過可以說得他的人非常少，基本上只有亞寶又或是嘉美尤才可以做得到，不過由於亞寶可能仍在下方交戰，所以只有靠嘉美尤了。雖然是有了沙漠高達，不過其實他的戰力只是一般，而且速度其慢，相信他還未和敵人接觸，戰鬥已經完結了。而最安慰的是取得他之時，其機體和武器已經是完全的強化，玩者不用費一分一毫的。

最後，只剩下哈曼・嘉一人時，她便會因為美莉芭（ミネバ）找她所以離開，玩者根本不用跟[她戰鬥，不過，如果大家想得到多一點金錢的話，便可以一試（正常來說是很難將她打倒的）。戰鬥雖然結束，不過在隊中所有的新類型人也感到有一股非常大的壓逼感，這究竟又是甚麼的一回事呢？


■出戰的是對哈曼非常忠心的馬士文。


■只有古華多羅才可以說得哈曼・嘉的。


■記着要將敵人引到這邊啊！


■全話之中最值錢的戰艦絕不能放過。


■終於也可以勸他入隊了。


■眾人也有一種不詳的預感，莫非……



第38話　撒比家之亡靈

（ザビ家の亡霊）

在這話一開始，馬士文對哈曼．嘉說了一件事，使她非常震驚，究竟這是甚麼事呢？不過王論是甚麼事，戰鬥也要展開了，不過這次不是由哈曼．嘉親自率戰，而由馬士文出擊，所以在戰力上是有一定差距的，不過由他和哈曼．嘉的話之中，似乎隱若有一事會發生，不過現時仍然是一個謎。

在這一戰之中，玩者除了戰艦之外，可以出動的機體只有15部，所以要非常小心的選擇，因為這話的戰鬥只有4回合而已，如果玩者要得到最大的效果，便一定要選擇一些非常強大的機體，否則一定不能夠在4回合之內將所有敵人消滅。所以如超力電磁俠的機體是絕對不能缺少的，此外，MAP兵器也是不能或缺的。



■究竟為何馬士文要拖延時間呢？



■CYBASTER的CYFLASH在這話之中起重要作用。



■ZZ高達的MAP兵器加上捷度的魂，真是無堅不摧！



■馬士文的哈曼．哈曼是不能忽略的。



■她不是給馬沙（古華多羅）殺了的……



■哈曼．嘉懷疑這3人不是真的……

在敵方的機體之中，最強的便是在亞古捷斯之上的數部機體和戰艦，這亦是玩者最大的目標，幸而到了這時，在玩者手上應有數部可以作2回移動的機體，這是非常有利的，尤其是那些駕駛有MAP兵器的人物，可以先預好位置才開砲，收最大的效果，不過，敵方的排陣是會令玩者非常苦惱的，因為在主要機體的周圍也有一些其他的機體，而敵方的陣勢大致上可以分為4部份，左右和下均是一些普通機體，中央便是主要成員，而玩者的佈陣則要全力集中一點攻擊，以便在最快的時間突破敵人的防線，方法是以全部有MAP兵器的機體作先鋒，而其後便是巨大機械人，這樣便可以達到在4回合之內將敵人一舉殲滅。

在所有的敵人也被消滅（又或是到了第4回合完結）之後，哈曼．嘉便會出現，而且和她一同出現的竟然是「撒比家三兄妹」，眾所周知，這3人在一年戰爭之時已相繼身亡，現在竟然再次出現，莫非……而且加上這3人的戰艦非常厲害，在衡量形勢之後，布拉度決定先撤退……

不論是在隆巴納隊之中又或是在亞古捷斯之上，撒比家三兄妹的出現也起了一定的響，而哈曼．嘉則已開始懷疑這3個人其實不是真的……

第39話　玻璃王國

（ガラスの王国）

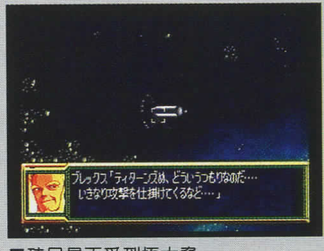
似乎這3個人可能真是假的，因為當美莉芭也感到眼前的人不是爸爸，而兒童的感應往往是最準的……不過，究竟這3個又是其麼人呢？為了查明真相，隆巴納隊決定要到沒落帝國（サンクキングダム）一行，不過，當隆巴納隊到達之時，殖民星正受到泰坦斯的攻擊，而布歷斯准將（ブレックス）和莉莉娜（リリーナ）亦在殖民星之上，而為了不讓泰坦斯傷害平民百姓，布拉度毅然反對泰坦斯的指示，協助布歷斯准將。

在話的戰鬥之中，玩者只有一艘戰艦和13部體可以出擊迎敵，數量是比較少的，不過，依然有取勝的可能，在這話之中，玩者最要的任務除了是將敵人消滅之外，亦是要護在前方的數部鐵球（ボール），在3部鐵救之中，其中一部是必死的，所以也不用心了，不過其餘2則一定要保住，否則到了過版便拿不到這機體了。

至於保着這2部鐵球的方法只有一個，便是要利用自軍的機體作為盾牌，不過有一點玩者一定要非常清楚，那便是在這話的故事之中，那2部鐵球是NPC機體，亦即是會自由行動，它們是會主動的攻擊敵人，所以為免它受到任何的傷害，其他機體一定要為其「開路」，只有這樣才能使它們對安全，在安全之後，便是要講求利益了，在這話之中，只要敵方的機體總數是6部或少於6部的話，敵人便會全部撤退，亦即是説，如果要得到最大收益的話，便要先對付最「值錢」的敵人，如要説「值錢」，便要首推戰艦了；而在眾多的敵方機體之中，就只有逸扎（ヤザン）會有道具取得，所以這是最要消滅的機體。

其實這話的戰鬥是沒有多大技巧的，因為最主要是盡可能消滅敵人，只要做到這點便算成功。而最重的是在這話之中，玩者是不可以為鐵球補充HP的，小心！

在戰鬥之後，有一些人會離開大隊的，首先是積古斯（ゼクス），其次是一直追隨他左右的萊茵（ノイン），最後便是基利亞姆。



■殖民星正受到極大脅。



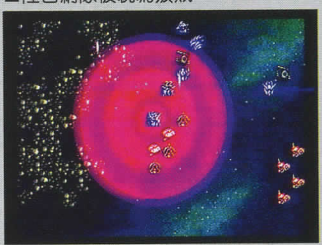
■百式這一砲真是「殺死人」！



■隆巴納隊被視為叛賊。



■積古斯和他的拖魯斯終於也要離開了。



■MAP兵器是主要的攻擊方式。



■連基利亞姆也要離開隆巴納隊了。



第40話　亞瑪迪拉・加瑪迪拉（アマンダラ・カマンダラ）

在未進入戰鬥之前，故事交代了有關隆巴納隊與泰坦斯之間的分歧，而且就在隆巴納隊離開之時，突然發現一艘民用艦被攻擊，而且更發出求訊號，不過這艘民用艦的身份是不明，所以隆巴隊便要前調一下了。那艘民用艦的艦長原來是名叫亞曼達拉，（アマンダラ）不過他是哪一個家的人呢？不論怎樣，這是泰坦斯要對付的人，當然要先救助他。原來這個名叫亞曼達拉的人是達巴認識的，他是一個商人不過他似是一個有一點兒不「妥當」的商人，他的生意某程度上是非法的，所以……不過，由於這艘始終是一艘民用艦，所以是不能不救的。

這次的戰鬥是非常的「有趣」，因為這艘艦隻只剩一半的HP（大約1萬多），所以不能給它再受創，不過，當隆巴納隊到達它附近時，它最多也只會剩下大約7千至8千的HP，這時，玩者便要使出所有的精神力量，務救將包圍民用艦的敵軍解決。不過，事實上這支由絲瑪指揮的部隊實力並不十分高，玩者應以非常輕易的便完成任務。

艦隻是救了，不過，真正的戰鬥現在才正式開始，因為在打敗絲瑪之後，便會有敵軍增援出現，而且出現的便是戰鬥力強橫的GP-02，和其他機體，這是一件非常危險的事，因為如果玩者先前太過「出力」的話，到了對付GP-02之時便會有心無力，所以在早段時應保留一定數量的機體不作太強烈的攻擊。不過，基本上只要隆巴納隊留在民用艦左右便可以完事了。只要將敵人的援兵擊退之後，便可以完成這話的故事了，而且在戰鬥完成了之後，更可以得到一些非常重要的補品，那便是2部新的MH，其中一部更加是L・GAIM mkII。

相信不用說大家也應知道要改造哪一機體了，對！是L・GAIM mkII，尤其是裝在它身上的MAP兵器，這是最重要的，因為射程有9格呢！



■莉莉娜的同學多露絲估計這事是扎米杜夫的所為。



■戰艦這樣值錢，當然要好好的對它！



■似乎這艦沒有多大攻擊力，很危險呢！



■糟！中計了……



■MAP兵器是最佳的救助攻擊。



■達巴終於也得到L・GAIM mkII了！

第41話　泰坦斯之惡意（ティターンズの悪意）

正當眾人正在討論有關現時形勢之時，突在雷達上突然出現了敵機的訊號，於是會話要暫停了，因為要先對付眼前的敵人。真是出人意料之外，這次率兵的竟然又是一個「已死的人」，這真是一個非常大的問題，不過，這話奇怪之處不止於此，首先是出擊的人選，因為這版之中有太多的事會發生，所以人選方面一定要非常的小心，首先是一定要有卡托爾，其次便是一定要有一部補EN的補給機，這兩點是絕要做到的。

就在全部機體出擊之後，突然，有兩部一模一樣的機動戰士出現在眾人面前，這2部機體原來是卡碧尼mkII（キュベレイmkII），而駕駛員方面則是兩名強化人——寶兒（プル）和寶露絲（プルツー），然而，這兩名強化人的機體是非常的「弱」，首先，機體的HP只餘下一半，而且沒有EN，所以可說是毫無戰鬥能力，連逃走也不能，所以便要有補給機的支援了。

在一輪的對話之後，一部NPC機體出現在眾面前，那便是卡托爾的其中一名同伴——狄奧（デュオ）和他的機體死神高達（ガンダムデスサイズ）。大家要小心這部高達，因為這是NPC，所以會和玩者「搶飯食」，要盡量避免給他「濫殺無辜」。戰鬥的早期其實是主要趕及往支援2部卡碧尼mkII，所以要盡量使用「加速」和「覺醒」，這樣便可以盡早救回這2部機體，而且可以讓它們成為戰力之一。

這話之中最令人感到煩惱的便是那部死神高達，因為當隆巴納隊將所有的敵人消滅之後，他便會倒戈相向，不過，只要有卡托爾在場便有救了，因為只有他才能説服狄奧加入成為隊員之一，否則，除了會失去一位好同伴之外，更會招致不必要的損傷。戰鬥結束後，玩者便要決定放棄一部卡碧尼mkII，不過哪一部也沒有關系，因為兩者在性能上是一樣的。當一切也完成之後，隆巴納隊便要準備再次回到地球。



■這個人不是已經死了嗎！？



■L・GAIM mkII的攻擊力實在是不弱。



■由於沒有EN，所以只好多作回避。



■狄奧將會是一個不俗的同伴呢！

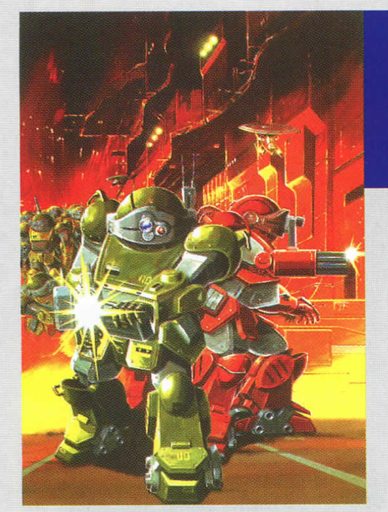


■由於所有能力均是滿了的，所以力量不弱。



■狄奧和明日香一言不合……

未完待續



裝甲騎兵VOTOMS胡多 古曼編

TEXT：怪獸

ACT MEM

製造商：TAKARA　發售日：發售中　記憶：1 BLOCK
售價：358港幣（普通版）／605港幣（限定版）　容量：CD-ROM

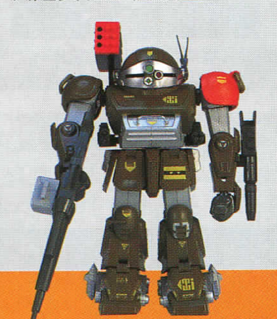
PlayStation



裝甲騎兵之謎再現

限定版的秘密

TAKARA今次在推出這遊戲時，共推出了普通版和限定版兩個版本，而限定版內裏有一個1/24　Scale的SCOPEDOG/ATM-09-RSC—RED SHOULDER COSTOM模型。除此之外，還有主角一金科模型和RED SHOULDER COSTOM的各項配件。這樣玩者除了可以從在遊戲裏回憶到當年TV版的精彩片段外，還可以擁有一個屬於自己的SCOPEDOG模型，真是可以一次過實現兩個願望。



究竟玩什麼？

這基本上是一個ACTION+3D SHOOTING類型遊戲，而玩者需要操控一架RED SHOULDER COSTOM在由POLYGON製成的3D立體空間中殲滅敵人駕駛機械兵器。而在每一個STAGE開始之前，除了可以得知STAGE的勝利條件外，還可以更改機體上的零件配置和武器。（在69期遊戲誌曾經介紹其遊戲的相關資料）

操控方法

上	前進（按兩次急前進）
下	後退（按兩次急後退）
左	左回轉
右	右回轉
△	更改PR液的分配比率
○	M-Disk
×	M-Weapon
□	ARM PUNCH
L1	左平行移動
R1	右平行移動
L2	仰角 UP
R2	仰角 DOWN
SELECT	MAP

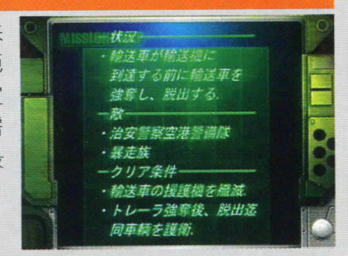
特殊行動操控



- ◆移動時按兩回逆方向掣便會急停止
- ◆ 前後DASH中按L1掣.............便會左斜移動
- ◆ 前後DASH中按R1掣.............便會右斜移動
- ◆ 前後DASH中按上掣..............前DASH加速，後DASH中減速
- ◆ 前後DASH中按上掣..............前DASH減速，後DASH中加速
- ◆1. 左平行DASH中按右掣...........往左面向內軸心DASH
- ◆2. 右平行DASH中按右掣...........往右面向內軸心DASH
- ◆ 按方向掣—左兩次..................左急轉
- ◆ 按方向掣—左兩次..................左急轉

機體特性 SETTING

機體的內部機件設定項目共有四個，玩者可以在設定數值範圍內自由更改，而各項目的設定就會決定了機體的特性。玩者需要跟據任務的內容，而設定至最有效率的機體。



I. 代謝機能心肺發電機

這個設定是直接影響PR液的代謝速度（回復率）。設定範圍為1-10之間，數值愈高代謝率就會愈高，這亦即是縮短PR液的回復時間。

II. 上腕 MC（MUSCLE CYLINDER）靈活性

這是決定了AT上半身動作的敏捷度及持久力。設定範圍為1-10之間，數值愈高射擊時的命中率就會愈高，這樣而且可以快速地改變仰臥角度。

III. 腳部 MC 靈活性

腳部MC和汽車的懸掛系統若為相似的。設定範圍為1-10之間，數值愈高就愈能減輕機體慣性的回轉，這樣可能會產生快速的行動。



IV. 裝甲板

AT機體裝甲的厚度設定。設定範圍為1-5之間，數值愈高就能減輕敵人攻擊時機體的損害程度，但會增加機體的重量。



戰果確認

每當完成STAGE的勝利條件後，會加插一段3D立體動畫來交代戰鬥的結果和往後故事發展。最後還會有戰鬥評價，而當中包括平均命中率、自機受損度、戰鬥使用時間和評級。





TV版和遊戲的過關片段

TV版和遊戲的故事內容除了一樣之外，而遊戲的片段內容也和TV版一樣，當中只不過是兩者的表現手法有所分別，因為遊戲內的片段全部是由3D立體來做成的，但即使這樣仍然營造出與TV版同樣的氣氛。

TV片段



遊戲片段





STAGE 1「競鬥賽」~

在這個STAGE中，所需要消滅的敵人就只得一個。競賽開始時，對手是會以正面追擊玩者所駕駛的專用型「鋼龜」。這時只要玩者以平行移動來攻擊的話，就可以輕易取得勝利。但玩者要非常注意對手接近時，對手是會不斷地進行狙擊。



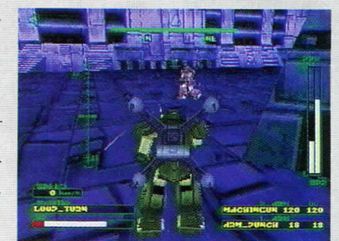
敵機

ENEMY-01：SCOPEDOG



STAGE 2「終戰」

到達目標地點為STAGE的最終目的。在地圖中共有十數台砲台，AT自走式砲台和NORMAL SCOPEDOG。由於玩者在中途會不斷地遇上敵機，而自機的耐久力又不能支持到作埋身攻擊，所以玩者只好以「先發制人」的攻擊方式來攻擊敵人。攻擊方法：砲台—首先慢慢地進入砲台攻擊範圍，當知道砲台的位置時立刻退後攻擊；AT自走式砲台—在遠處站停攻擊；NORMAL SCOPEDOG—用游擊戰方式或用牆角死位來攻擊敵機。

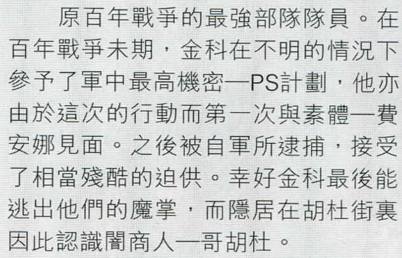


敵機

A：NORMAL SCOPEDOG（2）；B：砲台（20）；AT自走式砲台（2）*（2）地圖內總機數表示



遊戲重要人物介紹



金科

原百年戰爭的最強部隊隊員。在百年戰爭末期，金科在不明的情況下參予了軍中最高機密—PS計劃，他亦由於這次的行動而第一次與素體—費安娜見面。之後被自軍所逮捕，接受了相當殘酷的迫供。幸好金科最後能逃出他們的魔掌，而隱居在胡杜街裏因此認識闇商人—哥胡杜。



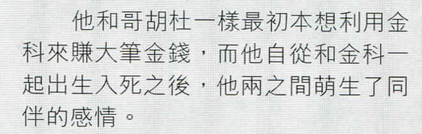
哥胡杜

胡杜街的闇商人。本想利用金科來賺大筆的金錢。最後因了解到主角的情況而幫助他。



巴利拿

他和哥胡杜一樣最初本想利用金科來賺大筆金錢，而他自從和金科一起出生入死之後，他兩之間萌生了同伴的感情。





可可娜

她見過主角—金科後，便一見鍾情地迷戀上了他。之後她經常自稱為主角的經理人，而常常一起行動。





SOLDIVIDE

在劍和魔法的世界裏，除了仇恨之外，還有甚麼……？



＊圖片屬 Sega Saturn 版開發中畫面

去年秋天，由彩京所發表的業務用遊戲－《SOLDIVIDE》，終於決定移植到PlayStation及Sega Saturn上。遊戲融合了格鬥及射擊兩種原素，加上在華麗的畫面配合之下，爲射擊遊戲帶來了一份全新的感受。

STG	製造商：彩京/ATLUS 售價：未定	發售日：未定 記憶：未定
2P	MEM	SEGA SATURN/ PlayStation



人物介紹



因復仇而投向魔道的騎士

－暗黑騎士　ヴオーグ（霍克）－

本是ミルティア國(美路狄亞國)的聖騎士，不過卻因為復仇而甘心接受闇之血，成為了暗黑騎士。至於他的復仇對象，就是在七年前將其祖國佔領的魔王伊夫達……

獲得了妖劍　ヘイロス(希洛斯)的他，是唯一仍保有自我意識的暗黑騎士。

特點：擁有強大的斬擊技



－大魔導師　ティオラー（狄奧娜）－

精靈石的創造者，亦為光之神殿　ランフォス(蘭科斯)的守護人。

年齡已有1016歲的她，為了奪回精靈石，獨自離開了光之神殿，向魔王伊夫達挑戰。

特點：可使用最多及最強大的魔法，而且MP的回復速度亦較其他為快。

誓要手刃殺父仇人的戰士

－有翼戰士　カシュオン（卡斯奧）－

在森林深處中，有一處名為尼勒菲(ネラフエイ)的都市，那裡居住著一群自稱「天空飛翔之民」的部族，而卡斯奧就是該族族長的兒子。

相傳該族的族人的背部均長有一對大翅膀，而且個個驍勇善戰，所以代代均負責守護森林中的精靈石。

可惜卡斯奧的父親就是因為守護精靈石，而死於魔王伊夫達的手上……。

父仇不共戴天，與魔王伊夫達一戰，或是卡斯奧的宿命吧！

特點：移動速度高，而且其攻擊範圍亦是最大。





手握著魔劍　ソルディバイド(SOLDIVIDE)的邪惡劍士

一魔王　イフター(伊夫達)

本來是統治大陸北部ダティロス國(達提羅斯國)的國王，卻妄想成為世界的主宰。他欲借助邪神　ヘラディオス(希拉狄奧斯)的力量，所以四處濫殺無辜，搶奪精靈石以令邪神復活。擁有魔劍ソルディバイド的他，早已成為一位天下無雙的暗黑劍士，若果再加上邪神力量的話……？！



家用版專用模式一 Original Mode

遊戲模式中，除了有業務用模式(Arcade Mode)之外，更特別為家用機設計了一個原創模式(Original Mode)。暫時得知在原創模式中，提供了7種不同的難易度讓玩者選擇；總之一有最新的有關資料，筆者一定會為大家作詳細報導，敬請密切留意。

遊戲版面

遊戲總共提供了15個版面，而由於每位主角均擁有自己的結局，所以玩者只需要完成13個便會看到Ending。此外，每個版面之間均有「分支路線」提供予玩者選擇；當然，彩京射擊遊戲固有特色一「二週目」，相信仍會存在……。



■ 分支路線。





■ 選擇不同的路線，會令劇情出現變化。



通常攻擊技

基本攻擊和一般橫向射擊遊戲差不多，而玩者仍可以作出連射攻擊；若果能夠打倒特定敵人的話，更會出現一些"Power-Up Item"，只要取得這Item，便會增加主角的基本攻擊力。



■空中大混戰！



■對手是身形龐大的怪物，小心～。

斬擊技

此遊戲的最大特色，就是玩者除了可射擊敵人之外，更可以用斬擊來消滅敵人。當中除了每位主角均有一種獨有的特殊「斬擊技」之外，更可以使出最多能「4 Hits」敵人的「連續斬」。





■斬擊敵人，是遊戲一大特色。

攻擊及補助魔法

每位主角均有一些專屬於自己的特殊魔法；此外，遊戲亦總共提供了11種不同的魔法予玩者使用。不過，若果要取得魔法的話，玩者就需要打倒特定的敵人才可。此外，使用魔法亦會損耗MP值，不夠的話便不能使用魔法了。





■狄奧娜所使出的SUMMONS魔法攻擊。





機動戰士 GUNDAM 基利之野望

BY：非洲-JELLY



GUNDAM系列的遊戲已經推出過很多種，而這遊戲是集合了一年戰爭裏的人物和機體。《基利之野望》是一隻戰棋型的模擬遊戲，玩者可以選擇成為連邦軍的尼比魯將軍，又可以當上自護的基利統帥，以後便由玩者去開創一個新時代。

遊戲目的

自護公國軍

背景　自護公國軍為了統一宇宙，以殖民星向地球的連邦軍作出攻擊，並在地球進行大規模的降下作戰計劃。你便是自護公國軍的基利統帥，要將地球連邦軍打倒，達成統一地球的目的。

勝利條件

自護軍的勝利條件是要在150回合內，將地球連邦軍的重要據點查布羅佔領，如果自軍的重要據點被攻陷了，又或者基利統帥陣亡，便算是戰敗。

地球連邦軍

背景

連邦軍自從大敗於自護之後，為了挽回聲譽，實行了MS的開發計劃「V計劃」。在尼比魯將軍的帶領下，準備向自護作出反擊，要打倒自護公國和阻止基利統帥的陰謀。

勝利條件

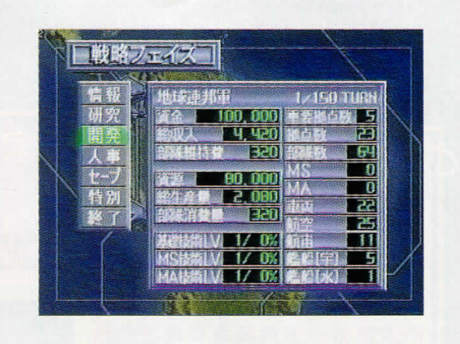
連邦軍的勝利條件是要在150回合內，將自護軍的重要據點佔領，如果自軍的重要據點查布羅被攻陷了，又或者尼比魯將軍陣亡，便算是戰敗。

遊戲介紹

這遊戲主要是分為戰略、行動設定和攻擊實行三大部份，而遊戲的版圖便由地球和宇宙兩部份組成。玩者先要在戰略部份對全軍的行動作出決定、分配部下和開發新兵器等的一些內政指令；然後在行動設定中向部隊作出指揮，佈署好攻擊的目標；而在攻擊實行這一部份只是執行在行動設定中所下的命令，在這部份完結之後，便是敵軍的回合，當敵軍行動完了，就算是一個回合了。

遊戲指令

戰略部份



情報

諜報予算投入	將越多的資金放在情報方面，得到的情報會更加詳細
情報	觀察敵我雙方的情報，如諜報力低，便不能看到詳細的資料

研究

基礎技術研究	是會影響開發機體的技術，亦可以減輕製造機體時的成本
MS技術研究	影響開發MS時的技術
MA技術研究	影響開發MA時的技術
開發	開發將可製造的機體，機體的右邊若有「NEW」這字便是未開發的；而有「アト1ターン」時即表示該機體在1個回合後便開發成功。在開發的途中再加以投資，可以加快開發的時間。

人事

配屬	將機師分配到一種機體上
解任	將機師解任，在同一回合中不可以將其復職
昇格	將機師的階級昇格
降格	將機師的階級降格
記錄	將遊戲的進度儲存

特別

委任作戰行動	將行動設定的部份交由電腦負責
其他	可以進行一些特別的作戰計劃，是須要動用資金的
終了	結束戰略的部份



行動設定部份



移動　機體的移動，如果部隊是在戰略線上移動的話，移動力將會是平常的兩倍。在遊戲中是有一個叫做「ZONE OF CONTROL（ZOC）」的系統，ZOC的意思是在部隊的六格範圍內，如果有敵軍接近，便必須停下來，不能前進。

攻擊　「移動」或「索敵」之後都可以進行攻擊的，可以聯合其他隊伍一起攻擊，下了命令後，在攻擊實行時便會執行。

索敵　識別未能確認的部隊，可以使射擊時的命中率提高，但在米諾夫斯基粒子的範圍內，有可能失敗。

特殊　特定的機體或角色才可以使用這指令，有散布、攪亂膜、感知、分離、變形和武裝

攻擊實行

兵種 ICON 介紹

名稱	說明	據點制壓	代表部隊-連邦/自護
小型車輛	普通的地上戰車，移動力低	可	61 式戰車 / 馬基拉攻擊戰車
大型車輛	大型地上戰車，有搭載能力	可	比歌利級陸戰艇 / 丹布迪級陸戰艇
戰鬥機	航空或宇宙型的部隊，移動力高	不可	FF-S3 戰鬥機 / 馬基拉飛行砲塔
攻擊機（爆擊機）	對地用的戰機	不可	飛行曼達攻擊機 / 當打爆擊機
大型機	持有搭載能力的運輸機	不可	美迪亞 / 大水牛
艦船	宇宙艦和潛水艇部隊，潛水艇部隊不可佔領	可	馬撒蘭級戰艦 / 尤哥級潛水艦
MA	對艦和對 MS 專用機體	不可	鐵球 / 愛美號
MS	人型機動兵器	可	吉姆 / 渣古
砲擊戰用 MS	支援型的機動兵，射程較遠	可	雷射大砲 / 砲擊型渣古
重型 MS	對 MS 用的重武裝型 MS	可	重裝甲高達 / 大魔
HLV	負責運送機體往來宇宙和地球	不可	HLV







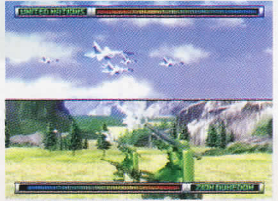




■精彩的OPENING



■機體和機師的DATA



■戰鬥畫面以上下分割表達



■戰略指令



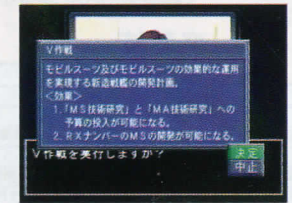
■行動指令



■製造工廠



■可以數隊圍攻敵人



■V作戰開始




■開發和研究都很重要



FIG　2P　MEM　PlayStation

製造商：SNK　發售日：發售中（3月26日）
價格：$358　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

TEXT：KOTARO

侍魂劍客指南PACK

サムライスピリッツ＆真サムライスピリッツ
サムライスピリッツ 剣客指南パック

《侍魂劍客指南PACK》當中收錄《SAMURAI SPIRITS》（侍魂）和其續編《真SAMURAI SPIRITS》（真．侍魂），前者雖然曾於多部主機上推出過，但效果則未如理想，只有MEGA DRIVE（世嘉五代）版本較為優勝，至於後者則未曾移植至其他機種，及至現在兩者終於以完全移植的姿態於PlayStation上登場，此外更加入各種不同的原創模式和隱藏人物，內容豐富，無論是否鍾情《侍魂》的玩者也必要一嘗！



■當怒GAUGE進入頂點狀態時，便可使用武器破壞必殺技（超必殺技）

■相方的武器接觸後，便會進入以連打定勝負的鍔迫合狀態

操作方法

（假設玩者向右時，《SAMURAI SPIRITS》、《真SAMURAI SPIRITS》共通）

方向鍵	角色操作及項目選擇
START 掣	遊戲暫停及解除
□掣	輕斬
△掣	中斬
□＋△／ R1 掣	重斬
×掣	輕蹴
○掣	中蹴
×＋○／ R2 掣	重蹴
後退．閃避	←←
前進．DASH	→→
真劍白刃取	徒手時←↙↓↘→

《真．SAMURAI SPIRITS》特殊操作

■《真SAMURAI SPIRITS》獨有系統——受返，能將對手的攻擊一下子彈開

後轉	↙↙
俯伏	L2 掣 or ↓↓
前轉	↘↘
閃避 DASH	←→
挑發	與對手保持一定距離時□×或△○同按
小跳躍．下段迴避	L1 掣或△×同按
受返	攻擊接近一瞬時防禦

追加模式

TRAINING MODE



從劍客開始鍛練的模式，除了能熟習各角色間實際操作外，當中更有着COUNTER式對空技和COMBINATION連續技等供玩者鑑賞練習，作為實戰參考之用。

CLASSMATCH MODE



在此模式中，共有兩種不同等級的電腦角色供玩者練習戰術和實戰攻防。

登場人物必殺技介紹

霸王丸

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

奧義 旋風裂斬 ◎	↓↘→＋斬攻擊
奧義 弧月斬 ◎	→↙↓↘＋斬攻擊
奧偽 旋風裂斬 ◎	↓↘→＋蹴攻擊
奧義 弧月斬 ◎	→↙↓↘＋斬攻擊
奧義 烈震斬 ◎	→↓↘＋蹴攻擊
酒攻擊	↓↙←＋□

武器破壞必殺技

天霸凄煌斬 ◎	→↘↓↙←→＋□

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

奧義 旋風裂斬 ◎	↓↘→＋斬攻擊

秘奧義

天霸封神斬◎	↘←↙↓↘→←↓↙＋△×同按

奈戶流留

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

勝利之刃 ◎	←↙↓＋斬攻擊
風之刃 ◎	↓↘→＋斬攻擊
猛襲之鷹	→↘↓↙←＋斬攻擊
鷹捕	↓↙←＋×
鷹轉斬	鷹捕中↙or↓or↘＋斬或蹴攻擊
神之刃	鷹捕中↙or↓or↘以外＋斬或蹴攻擊
鷹喚	徒手時↓↙←＋×或→↘↓↙←＋斬攻擊

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

勝利之刃 ◎	←↙↓＋斬攻擊
風之刃 ◎	↓↘→＋斬攻擊
神之輪舞	↓↙←＋斬攻擊
猛襲之鷹	→↘↓↙←＋斬攻擊
鷹捕	↓↙←＋×
鷹轉斬	鷹捕中↙or↓or↘＋斬或蹴攻擊
神之刃	鷹捕中↙or↓or↘以外＋斬或蹴攻擊
鷹喚	徒手時↓↙←＋×或→↘↓↙←＋斬攻擊

武器破壞必殺技

自然色鷹之輪舞	→↘↓↙←→＋□

秘奧義

幻鷹神之輪舞	↘↓↙←→↓↘＋△×同按



服部半藏

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

烈風手裏劍	↓↘→＋斬攻擊
忍法 空蟬天舞	→↘↓↙←＋Δ×○ or Δ R2同按
鵙落	近敵時→↓↘＋蹴攻擊
忍法 爆炎龍	←儲→＋斬攻擊
三角跳	跳往版邊輸入相反方向
忍法 影分身	→←↙↓↘→＋□ or Δ or × or ○
忍法 空蟬地斬	受損中Δ×○ or Δ R2同按

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

三角跳	跳往版邊輸入相反方向
忍法 爆炎龍	→↘↓↙＋斬攻擊
烈風手裏劍一改	跳躍中←↙↓↘＋斬攻擊
鵙落	近敵時→↓↘＋蹴攻擊
忍法 影分身	→←↙↓↘→＋□ or Δ
忍法 空蟬天舞	→↘↓↙←＋Δ×○ or Δ R2同按
忍法 空蟬地斬	受損中Δ×○ or Δ R2同按

武器破壞必殺技

忍法 天魔覆滅 ◎	→↘↓↙←→＋○

秘奧義

忍法 影舞	→←→←→↓＋Δ×○ or Δ R2同按

王虎

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

氣功爆轉法 ◎	↓↙←＋斬攻擊
氣功旋風斬 ◎	→↓↘＋斬攻擊

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

真氣功爆轉法 ◎	↓↙←＋斬攻擊
氣功旋風擊 ◎	→↓↘＋斬攻擊
氣功大撲殺 ◎	↓↘→＋斬攻擊
怒髮柱擊 ◎	↓↙←＋R2或×○同按

武器破壞必殺技

氣功大爆天 ◎	→←↙↓↘→＋Δ

GALFORD

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

STRIKE HEADS	近敵時→↓↘＋蹴攻擊
PLASMA BLADE	↓↘→＋斬攻擊
RUSH DOG	↓↙←＋斬攻擊
TRIANGLE JUMP	跳往版邊輸入相反方向
SHADOW COPY	→←↙↓↘→＋□ or Δ or × or ○
REAR REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋Δ×○或Δ R2同按
HEAD REPLICA ATTACK	受損中Δ×○或Δ R2同按
MACHINE GUN DOG	↓↙←＋×
REPLICA DOG	↓↙←＋○

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

TRIANGLE JUMP	跳往版邊輸入相反方向
PLASMA BLADE	↓↘→＋斬攻擊
STRIKE HEADS	近敵時→↓↘＋蹴攻擊
SHADOW COPY	→←↙↓↘→＋□ or Δ
REAR REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋Δ×○或Δ R2同按
HEAD REPLICA ATTACK	受損中Δ×○或Δ R2同按
RUSH DOG	↓↙←＋斬攻擊
MACHINE GUN DOG	↓↙←＋×
REPLICA DOG	↓↙←＋○

武器破壞必殺技

MEGA STRIKE DOG	→↘↓↙←→＋○

秘奧義

BACK STUB	→←→←→↓＋Δ×○或Δ R2同按

橘 右京

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

秘劍 細雪 ◎	↓↙←＋斬攻擊
秘劍 燕返 ◎	跳躍中↙↓↘→＋斬攻擊

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

秘劍 細雪 ◎	↓↙←＋斬攻擊
非劍 細雪	↓↙←＋蹴攻擊
秘劍 燕返 ◎	跳躍中↙↓↘→＋斬攻擊
殘像前斬 ◎	↓↘→＋蹴攻擊

武器破壞必殺技

燕六連 ◎	→←↙↓↘→＋R1或□Δ同按

千両狂死郎

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

跳尾獅子 ◎	↓↙←＋蹴攻擊
風裂扇	↓↙←＋斬攻擊
火炎曲舞	↙↓↘→＋斬攻擊
回天曲舞 ◎	→↙↓↘＋斬攻擊
血煙曲輪 ◎	跳躍至頂點附近時↓＋R1或□Δ同按

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

跳尾獅子 ◎	↓↙←＋蹴攻擊
風裂扇	↓↙←＋斬攻擊
火炎曲舞	↓↘→＋斬攻擊
回天曲舞 ◎	→↓↘＋斬攻擊
血煙曲輪 ◎	跳躍至頂點附近時↓＋R1或□Δ同按

武器破壞必殺技

荒事師 狂死郎 "血肉之舞" ◎	→←↙↓↘→＋×

不知火幻庵

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

肉轉突	→↓↘＋斬攻擊
毒吹雪	↓↘→＋斬攻擊

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

肉轉突	→↓↘＋斬攻擊
毒吹雪	↓↘→＋斬攻擊
爪摘 ◎	→↘↓↙←＋斬攻擊
幻庵空蟬脫皮	↘↓↙＋Δ×○或Δ R2同按
幻庵脫皮	受損中Δ×○或Δ R2 同按

武器破壞必殺技

M.D.C (魔道DIVING CLAW) ◎	→↘↓↙←→＋R1或□Δ同按

EARTHQUAKE

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

三角跳	跳往版邊輸入相反方向
FAT CHAIN SAW ◎	斬攻擊連打
FAT BOUND	跳躍中↓＋蹴攻擊連打

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

FAT TRIANGLE JUMP	跳往版邊輸入相反方向
FAT CHAIN SAW ◎	斬攻擊連打
FAT BOUND	跳躍中↓＋蹴攻擊
FAT REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋Δ×○或Δ R2同按
FAT COPY	→←↙↓↘→＋□ or Δ
FAT PRESS	↓↙←＋斬攻擊

武器破壞必殺技

EARTH GODDAMN ◎	→←↙↓↘→＋R2或×○同按

柳生十兵衛

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

喝咄 水月刀 ◎	↓↘→＋斬攻擊
二角羅刀 ◎	→↓↘＋斬攻擊
八相發破 ◎	斬攻擊連打

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

喝咄 水月刀 ◎	↓↘→＋斬攻擊
二角羅刀・改 ◎	→↓↘＋斬攻擊
八相發破 ◎	斬攻擊連打
柳生 心眼刀 ◎	↓↙←→＋窗

武器破壞必殺技

絕 水月刀 ◎	→↘↓↙窗驊驍浩

CHARLOTTE

《SAMURAI SPIRITS》

必殺技

POWER GRADATION ◎	↙↓↘＋斬攻擊
SPLASH FAINT ◎	斬攻擊連打

《真SAMURAI SPIRITS》

必殺技

POWER GRADATION ◎	↙↓↘＋斬攻擊
SPLASH FAINT ◎	斬攻擊連打
TRY SLASH ◎	→↓↘＋斬攻擊

武器破壞必殺技

SPLASH GRADATION ◎	→↘↓↙←→＋Δ

TAM TAM

必殺技

MURA・GABURU	↓↘→＋斬攻擊
PAGUNA・DEOSU	↓↙←＋蹴攻擊
PAGUNA・PAGUNA ◎	←儲→＋斬攻擊
AHAU・GABURU	→↘↓↙←＋斬攻擊

牙神幻十郎

必殺技

櫻華斬 ◎	↓↙←＋斬攻擊
桐霸 光翼刃 ◎	→↓↘＋斬攻擊
三連殺（牙・角・撐） ◎	↓↘→＋斬攻擊（能連續三回輸入）

武器破壞必殺技

五光斬 ◎	→↘↓↙←→＋□

CHAM CHAM

必殺技

投擲回力標・橫 ◎	↓↘→＋斬攻擊
投擲回力標・上 ◎	↓↙←＋斬攻擊
鳶引搔	↓↘→＋蹴攻擊
PAKUPAKU・DEOSU	→↘↓↙←＋×
MURA・PAKUPAKU	→↘↓↙←＋○
PAKUPAKU・GABURU	→↘↓↙←＋R2或×○同按

武器破壞必殺技

METAM ANIMAL ATTACK	→↘↓↙←→＋□

NEINHALT SIEGER

必殺技

BULITU IEGA ◎	→↘↓↙←＋蹴攻擊
FIRE STORM ◎	↘＋Δ×同按
WOLF FUNKEN ◎	→←↙↓↘＋R1或□Δ同按
VULCANE VAINEN ◎	↓↘→＋□
VULCANE TORYUKKE ◎	VULCANE VAINEN中 □連打
VULCANE EXPLOITS ◎	VULCANE TORYUKKE中 □連打
TIGER COP	↓↘→＋×
FALKE KNUCKLE	TIGER COP擊中後↓↘→＋Δ
ELEPHANT GREET	FALKE KNUCKLE擊中後→↘↓↙←＋□

武器破壞必殺技

OPERATUION TIGER	→↘↓↙←→＋R2或×○同按

花諷院和狆

必殺技

式神靈符・雷	↓↘→＋斬攻擊
式神靈符・炎z	↓↘→＋蹴攻擊
心亂呪符	←↓↙＋R1或□Δ同按
支杖螺旋腳 ◎	跳躍下降中↙↓↘→＋蹴攻擊
縛鎖杖擊 ◎	→↘↓↙←＋斬攻擊

武器破壞必殺技

仁王符靈殺 ◎	→←↙↓↘→＋○

隱藏角色

《SAMURAI SPIRITS》

天草四郎時貞

必殺技

三角跳	跳往版邊輸入相反方向
DARK THUNDER	R1R2或□Δ×○同按着儲勁後放手
汝、暗轉入滅矣	三角跳後按□掣
怨獄死靈刃	↓↙←＋斬攻擊
逢魔刻（前方）	↓↘→＋斬攻擊
逢魔刻（後方）	↓↘→＋蹴攻擊
嘲笑	R1或□Δ同按

《真SAMURAI SPIRITS》

黑子

必殺技

黑子 爆舞腕	受損中□Δ×或R1×同按
黑子 爆舞腳	受損中Δ×○或Δ R2同按
黑子 白旗陣	→＋□Δ×同按
黑子 赤旗陣	→＋Δ×○同按
黑子絡旗擊	→↘↓↙←＋□
黑子擊放	×掣連打
黑子 偽刃投	鍔迫合中勝利時↓要素

黑子八極彈

虎煌拳	↓↘→＋□
MEGA SMASH	↓↘→＋Δ
BRITZ BALL	↓↙←＋□
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋□
斬鐵波	↓↘→↘↓↙←＋□
煎餅手裏劍	↙儲→＋□
爆雷砲	↙儲↓→＋Δ×同按
BEAN BALL	↓↙←↙→＋Δ×同按

武器破壞必殺技

黑子 亂舞	→↘↓↙←→＋R1或□Δ同按
黑子 大亂舞	→←↙↓↘→＋R2或×○同按

羅將神 MIZUKI

必殺技

三角跳	跳往版邊輸入相反方向
邪心共鳴	↓↘→＋□ or Δ
我神共鳴魂	↓↙←＋Δ
我神飢爆魂	↓↙←＋□
我神變裂魂	↓↙←＋×
魔界轉生 前・後	↓＋□Δ×（R1×）或Δ×○（Δ R2）同按着後放開
霸氣隱滅陣	↓↘→＋×○同按

武器破壞必殺技

天地魔境陣	→↘↓↙←→＋□

*隱藏角色出現條件詳情，請留意今期秘技工場

◎——武器必要必殺技

新 GAME

SHINNING FORCE III SCENARIO 2

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998

被狙擊之神子

BY：非洲-JELLY

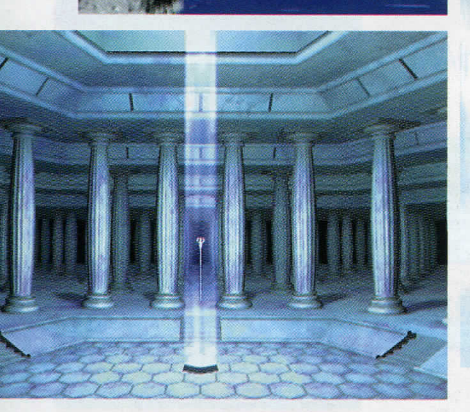
SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子 TM



製造商：SEGA	容量：CD-ROM
發售日：預定98年春	售價：4800日圓

SRPG MEM SEGA SATURN







前言

自從上一集《王都之巨響哄n大受好評之後，SHINNING FORCE III SCENARIO 2終於推出了，除了繼承上集的優點外，在今集還加入了新元素，而且令遊戲更具戰略性

STORY

故事是由迪斯度雅帝國、艾斯比尼亞共和國和沙拉班度永世中立貿易國這三個國家而展開，由於沙拉班度是一個永世中立貿易國，並且分隔開迪斯度雅帝國及艾斯比尼亞共和國，所以三個國家一直都十分和平。但是某日在艾斯比尼亞共和國發生了內亂，而且還波及到鄰近的兩個國家，與此同時迪斯度雅帝國軍便趁機發動戰爭，而沙拉班度則積極召開和平會議。

人物介紹

主角美迪奧

迪斯度雅帝國的第三王子，他的父皇杜米尼特以殘忍的手段奪得皇位，他的母親卻只是平民，所以他的特權意識十分薄弱，而且經常批判貴族的社會，他是一個就算是在逆境中也十分堅強的人。



騎士格希路



帝國軍中首屈一指的強者，是美迪奧的老師，由於他的身世跟美迪奧很相似，與美迪奧有如兄弟一樣的感情。

魔法使仙迪斯

是一名天真的精靈族少女，在遊戲的中途加入，和主角一起上路，有永不言敗的堅強性格，不會輸給男孩子。

軍師古勒舒達克

身為美迪奧的監護人，更是皇帝的軍師，是珍貴的龍族，身上流着傳說的龍之血，使他能在戰場上發揮出軍師的才華。



僧侶奧域度

是仙迪斯的好朋友，邦比度族的僧侶，他加入是為了幫助仙迪斯，因為仙迪斯若出了什麼問題，只有他才可以制止到，。





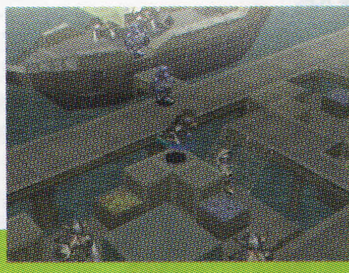
相關的地方

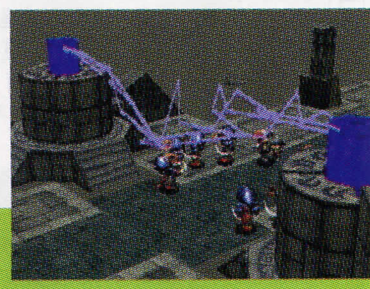
《SCENARIO 2》其實是跟第一集同步進行的，只不過是所遇到的事和地方有所不同，在上一集中，也有數個銜接的地方，玩者們都很可能會因怕選錯了答案而影響了遊戲的進度，所以在選擇時都會十分小心。其實那一些分支，對日後的遊戲的確是有影響的。而上集跟今集相接的地方一共有5個：

1.在《SCENARIO 1》的開始時進行的序盤戰中，在沙那班度會跟第二集的主角會面，當玩者走到了碼頭的橋上時，若成功地救了卡諾舒。於第二集時，主角在城內所收集得的情報是會不同的。
2.在「橫斷大陸的列車」中要救平民的那一版內，遇到美迪奧皇子，而這 的選擇是對遊戲日後的發展影響頗大。
3.於前往夫拉格魯特村在火山中打敗巨龍或是離開都會影響到遊戲的發展
4.於夫拉格度城跟四司祭之一的布魯森決戰，在攻擊他之後，便可取得重要的船艙鎖匙。這一條鎖匙是用來救一個叫做力安士的將軍，相信對日後布着一定的影響。
5.在《SCENARIO 1》的最後一版阿士比亞之地下遺跡可將史比迪度打倒，亦可以只消滅巴沙達。

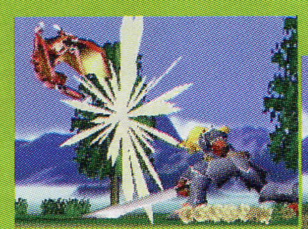
新增的元素

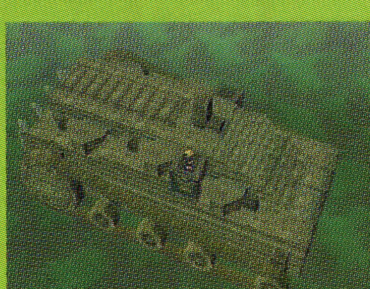
會話	在上一集於戰鬥中跟一些NPC會話的時候，可以使他們加入，但在今集裏可以透過此指令跟敵人溝通。
DSP	遊戲中使用了DSP CHIPS這系統，加強了運算機能，令到使用魔法時的效果更加真實
砲擊	砲擊是這一集的一大特色，在戰鬥中可以根據地型的變化作出援護攻擊。
遺跡	遺跡方面比起上集的更加文明，而且更安裝了一些機關和陷阱，是敵我雙方都有可能中招的，那麼便應該利用這點，用來掩護自軍。


■被砲擊過的地方會受到損毀


■經過時會受到雷擊






■這輛車有什麼秘密呢






■DSP的效果





卒業III Wedding Bell

教師的妻子是女高生？秘密生活的試練之卷！

TEXT · KOTARO

STG	製造商：小學館PRODUCTION　發售日：發售中(PlayStation版4月2日/ SEGASATURN版4月9日)
MEM	價格：6800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

SEGA SATURN/ PlayStation

妻徒合璧、電光霹靂

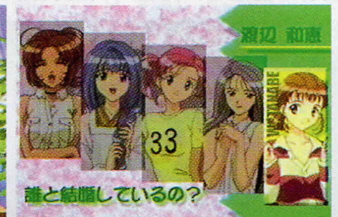
與前兩作相同，玩者依然是扮演一名教師，在一年時間之內，將五名問題學生引回正途之餘，更要提高她們的學習能力，在畢業考試中取得合格的成績。而另一方面，五名問題學生當中其一人乃玩者的未婚妻子，本來理應早可以拉埋天窗，可是臨行卻遭校長的反對，不過若他們能安然無恙渡過大考，並保守相方結婚的秘密，就可網開一面讓你們結婚吧！

就在這樣的情況之下，一名清華女子高校的教師，隱瞞着師生結婚的秘密，令五名學生可以順利畢業之外，更要維繫夫妻間二人的關係，究竟會是無驚無險又到終點？或是幾經波折愛恨交徹？在秘密生活下的師生夫妻最後能否白頭到老，往感動的「畢業．結婚」儀式進發？

操作方法

方向鍵	游標移動
START 掣	使用救助機能
□掣	情報選擇
△掣	OPTION 選擇
×掣	取消
○掣	決定





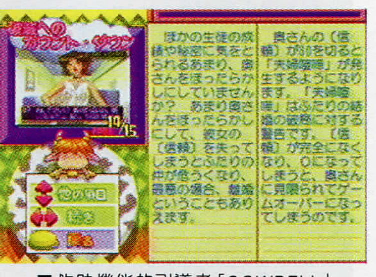
遊戲流程

遊戲由四月開始，直至翌年三月的畢業考試後終結，在此期間玩者務必要令五名學生的學識於畢業前大大提昇。在一週中，平日週一至週六(即月、火、水、木、金、土)均為上課日，而週日和祝祭日，是務必與妻子履行約會的日子，若忘記履行，後果會相當嚴重。

此外，五名學生畢業不成、秘密關係破裂(CRISIS LEVEL 10以上，MATRIX LEVEL 5以上)，以及離婚(妻子信賴度下降至零或因信賴度下降而發生口角)等狀態均會導至遊戲GAME OVER，所以這點可要注意。







■救助機能的引導者「COWBELL」會向玩者解說遊戲的進行方法

人物介紹



恭子的性格

外表野性，內心卻異常純真，由於並不喜歡說話，所以深交的同學不多，是對信賴的人才會說出心底話。而意外地其責任感極強，為義務不計較的類型。

妻．恭子

與學生時的恭子行為有着不同，身為人妻時的恭子是丈夫的可靠支柱，喜歡有志氣的丈夫。但恭子的最大缺點就是情緒善變，不喜歡時會無理取鬧。

尾崎恭子

希美的性格

單純、認真、樂於接受她人的意見，可惜後知後覺，說白點即是頭腦遲鈍，對很多事入世未深，但意外地持有長者般的主見，而且打理家頭細務亦甚有條理。



妻．希美

與學生時一樣，仍是後知後覺，喜歡家庭式和服，由於思想單純，所以不了解週圍人們之意。

菊池希美

由加里的性格

開朗活潑，人見人愛的類型，擅於各項話題。此外，由於由加里愛以格鬥技名比喻事情，通常也會令其朋友摸不着頭腦。



齋藤由加里

上課時

於平日，玩者要為眾學生選擇適當的科目作補習，令其成績上昇。當然，由於科目與科目之間有着相性的關係，所以其中一種科目的上昇，其他科目的成績會因而對應上昇和下降。



特別講義

單靠一年內的上課學習和普通補習，學生們是不能輕易畢業的，所以有時，玩者需要在眾人中選出一人進行講義科目作補習，令其學識和對老師的信賴度上昇。



此外，講義亦有着另外一作用，就是於講義完結後，於學生身上收集到各項的情報，如假日的去向和她們之間的秘密，從而尋求對處的方法，不若她們得悉玩者的秘密，就要以防止她們張揚，保守秘密的對處方法應付。

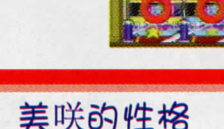


學校活動

考試

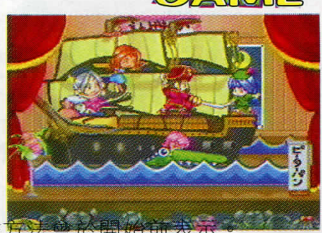
一個學期年中，共有中期和末期兩組考試，而中期考試的要求只要良好便可，但始終要求全科目取得A的能力值。





演劇祭・清華祭

決定由誰人演劇祭中的角色，但其中由何人演甚麼角色均會影響學生的好感度。



臨海學校・體育祭・滑雪教室

遊戲中的MINI GAME，操作方法會於開始前表示。

放課後

休息日

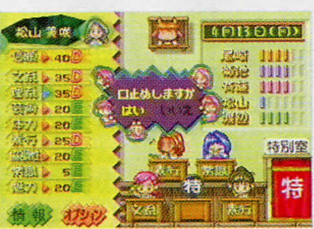
如先前所說，休息日當中，玩者是務必要履行與妻子一起約會的責任，於戶外地區活動。可是玩者對於地點的選擇要特別注意，因為在街上會隨時遇上其他四名學生，以致二人的秘密敗露，所以適當地選擇約會地點，對增加相方之間的信賴度有所影響。





然而，秘密敗露的後果會是怎樣？若該名學生對教師的信賴度高，影響當然不大。可是，若信賴度只是一般，又或於同地點內曾遭撞破，便會對「CRISIS LEVEL」（クライシス・レベル）和「MATRIX LEVEL」（マトリクス・レベル）有所影響，至於可對處的方法是在特別講義中請求她保守秘密，但成功與否就真是要看平時玩者對眾學生的表現。雖然約會的而且確會令危險度增加，但約會成功對往後的均事半功倍。





妻・由加里

雖然外表活潑，但不滿時會流露於臉上。就是因為其性格明朗豁達，旁人不易察覺她也有寂寞的一面，未有能傾訴的同時，煩惱往往就留給自己。

美咲的性格

謙虛、冷靜沈着、洞察力強，擅於收集情報判斷事情，深受週圍的人所信賴，亦由於行事太敏感，以致有時令身邊的人太不是味兒。

松山美咲

妻・美咲

對丈夫又如孩子般看待，擅於看穿別人的內心，然而自己的內心卻是表裏相違，而且對丈夫的不滿異常敏感。

和惠的性格

傳統式的日本女性，被動的性格，令與同學們之間有着意見的分歧，可是卻不會獨斷獨行，是喜歡的和不滿的均留於心底的類型，予人楚楚可憐的感覺。

渡辺和惠

妻・和惠

賢良淑德的理想妻子，可是唯一的缺點是較易對事情不滿，所以身為丈夫的要有寬宏的器量。



TWINBEE RPG

射擊名作大變身

早於兩年公布推出的遊戲《TWINBEE RPG》（兵蜂RPG），由最初原定的平面形式，改至現在的立體格局，不論戰鬥模式和人物故事各方面均作了頗大的改良，務求令遊戲達到最佳效果。而曾在65期和67期《遊戲誌》中，Agent X、Glen已為大家概要地介紹其遊戲內容，所以今次會側重於遊戲的玩法和當中的詳細項目，好讓大家也可領略RPG式TWINBEE遊戲的樂趣。

RPG　MEM

製造商：KONAMI　發售日：發售中（4月2日）　對應ANALOG CONTROLLER
價格：$358　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

PlayStation

TEXT: KOTARO

序

在地球以外的另一處，存着與地球恰似的星球……在藍色的海上飄浮着一個美麗的小島，名為「大碗島」。而該處的和平由三架不可思議的機體和少年守護着，他們分別是駕駛TWINBEE的LIGHT、WINBEE的PASTEL及GREENBEE的MINT，他們曾無數次解救了大碗島出現的危機。可是現在，新的危機又再次出現……

一直守護着TWINBEE們的大碗島女神美洛娜公主，心頭突然湧現不吉的予感，令其得悉未知的危機正向TWINBEE們一眾逼近。



另一方面，大碗島被謎之黑色霧狀侵襲，島上的大人陸續不支倒地，緊急裝置和防護罩亦發生故障，甚至連大碗島的守護者TWINBEE們也無一幸免，不能正常操作。到底TWINBEE們的危機是甚麼？而美洛娜公主感覺的危機正體又會是誰呢？

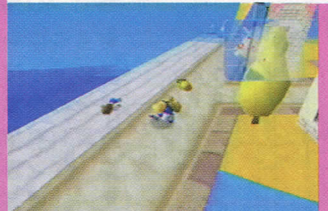




在一切還未明朗的同時，由於受到危機中異變的影響，唯一能夠拯救這異世界的玩者就被召喚到大碗島來……

操作方法

方向鍵／左 STICK	角色移動、指令選擇	
SELECT 掣	MENU 畫面表示及刪去	
START 掣	戰鬥中暫停、SYSTEM 畫面表示及刪去	
□掣	跳躍，按着為表示全體地圖	
△掣	視點切換擴大及縮小	
×掣	取消指令、返回前畫面，按着移動為前衝和慢步	
○掣	決定指令、對話、調查及武器	
右 STICK	L1 掣	視點切換向右迴轉
	L2 掣	視點切換向左迴轉
	R1 掣	視點切換俯望
	R2 掣	視點切換仰望



■畫面右上角的地圖，除表示玩者所在位置之外，其中不同的色點表示不同的地點，如紅色點是洞窟、藍色點是設施，以及綠色點是車站等



■閃紅的色點是現在位置表示，利用指向可移動觀察島的週圍，而當島上四週的防護罩被解除後，玩者便可利用指向作版圖移動

MENU 選項

在MENU畫面內有着表示眾角色各項參數和附加裝備的資料，其中MIRACLE（ミラクル）能影響BELL POWER（B.p.）於戰鬥中的效果，而LUCK（ラック）則主玩者的運氣，操縱戰鬥中CRITICAL的出現機會。此外，POWER（パワー）和GUARD防禦（ガード）等數值，會因為玩者於行動中所取得的名次LEVEL UP時而改變，如戰鬥中獲勝，POWER和GUARD便會增加，而與街上的人們對話則會令MIRACLE提昇，各項參數均會受各種行動相對增加。





■玩者能於MENU畫面內MIXER（ミキサー）的選項中，將收集回來的生果、土產和名產品攪拌調製成各種ITEM



■OMAKE MODE，收錄遊戲中娛樂設施內曾出現的各種MINI GAME

武器道具



RIBBON緞帶，能取得遠距離的物件，更可借助運用作遠距離的移動，亦可作POWER UP的武器

HAMMER鎚仔，能分石斷岩，可作POWER UP的武器

嗶啷棒，能扔中遠方的開關掣及物件，可作POWER UP的武器

對話之間

遊戲當中，玩者要與島上的眾多居民對話收集情報，而對話的途中會遇上不少選項性的問題，其中所選擇的答案對玩者的性格有着影嚮，令島上居民的事情應對亦有所不同。







■利用手持的現金可往街上的自動販賣機和商店內換取生果和各種ITEM



指令

在戰鬥中，能使用名為「BELL POWER」（ベルパワー）的選項，其主角色的攻擊、回復、防禦和援護等能力，而「協力」（きょうりょく）則是主二人以上合力使用的攻擊，特定的角色組合出不同的特殊攻擊。



■ACTIVE TURN GUAGE是與REAL TIME SYSTEM相類的形式，待角色的GAUGE量儲滿後，輸入和實行各種指令



■透過CINNAMON研究所的傳送裝置可讓玩者作自由移動

異常狀態

戰鬥中，角色會遇上各種情況以致令參數出現異常情況，而玩者可以利用各種ITEM令參數回復，亦可待戰鬥終結後參數作自動回復。

毒



令玩者HP逐漸減少，能以「舒暢飲料」（すっきりドリンク）作回復。

BELL POWER禁止



不能於戰鬥中使用BELL POWER，能以「舒暢飲料」作回復。

睡眠



令玩者自然進入夢鄉，而ACTIVE TURN GAUGE亦會進入停頓狀態，能以「舒暢飲料」作回復。

失敗



ACTIVE TURN GAUGE進入停頓狀態，能以「舒暢飲料」作回復

氣絕

令玩者的HP下降至零，不能繼續參與戰鬥，使用「目覺」（めざまし）、「救急車」（きゅうきゅうしゃ）及BELL POWER的「REINCARNATION」（リインカーネイション◆）和「神樣KAPSEL」（カミサマカプセル）便可回復。

天使同盟



15歲美少年無敵MS小隊出擊！

TEXT：J.J





STORY

在獨裁政權之下，近年正急速伸展其勢力的「伊雲姆帝國」。

帝國引以自豪的科學技術的進步，建築起這個傳統國家的另一面。

「基加頓」這種以最尖端科學產生出來的鋼鐵巨人兵器，在上一次的大戰中便証明了伊雲姆帝國是地上最強的軍事帝國。

這裏是「皇立賽柏拉斯騎士團」所經營的「賽柏拉斯學院」。

自從過往一位年輕騎士向帝國發誓永遠忠誠之後的八百年。

雖然馬上的甲冑已被鋼鐵的兵器所取代，但過往為修練年輕騎士們而建立的這間學院，到現在仍是文武兩道及騎士道精神為基本理念而保存着。

不過

在今日軍部掌握帝國大部份權力情況下，即使是過往被稱為地獄之看門犬的這個騎士團也好，其存亡亦已變得相當危險。

遊戲系統



相比起《TILK》時故事部份的過長及戰鬥系統的簡單，這次《天使同盟》雖然在人物及畫面上有很多相似的地方，但一玩之下便會發覺完全是兩回事，遊戲一開始時已經馬上是STAGE 01的戰鬥之中，而且遊戲的難易度亦絕不尋常，一旦用錯戰略是絕對不可能取勝的。

戰鬥會以回合制的方式來進行，敵我雙方可輪流移動那一方的部隊，當移動之後，你要先決定機體的面對方向，這會影響被敵人擊中時的損傷，所以換言之我方在攻擊時亦應盡量以繞到敵機旁邊以至背後為佳，當完成了各版所定下的條件時，戰鬥便會結束。

每場戰鬥之間除了會以故事來連結之外，各位亦可調整各主角所用的機體，以配合閣下的戰略，若能靈活運用，整支部隊的戰鬥力將會大大提高。

裝備畫面



當完成了STAGE 01之後，便可進入機體的裝備部份之中，在這裏各位可對五位主角的機體「基加頓」作出各種獨特的改裝；基加頓除了機種本身的骨架外，主要由「動力」、「裝甲」、「武裝」、「近接」、「內藏」、「追加」及「腳部」這七部份的零件所構成，而整個裝備部份中，最重要的就是必須留意改裝後的重量不能超過機體本身的負重值，各位可嘗試削減防禦能力來提高迴避能力，又或是集中在某種攻擊之上。





構成「基加頓」的七大部份

動力部件	這部份的零件主要和機體的負重能力有關，但除此之外，亦有能增加HP、移動力或是回避能力的。
裝甲部件	就如名字一樣，加強裝甲零件可令機體的防禦力增加，但防禦力愈大的裝甲，一般來說也會有着相應的重量。
武裝部件	主要是一些輔助攻擊的零件，例如是提高命中率或近接攻擊力的裝置。
近接武器	這種是只有在鄰接敵人時才能使用的攻擊方法，威力很大，但若然是在敵人正面攻擊時，是會受到反擊的。
內藏火器	可算得上是該機體的主武裝，雖然同樣是不限彈數，但各種槍械的射程均有不同，即使是其所用的子彈種類，亦會對攻擊帶來很大的影響。
追加附件	除基本武裝以外的武器，威力很大，但使用時會消耗EN，不能無限制地使用。
腳部部件	主要用途是提高機體的速度，但每一件也會增加不少重量。

基加頓的能力值一覽

HP	即機體的耐久力，戰鬥中降至0便代表被擊毀。
EN	特殊攻擊的能量值，每場戰鬥只能使用這數值以內的攻擊。
POW	機體的攻擊力。
FIR	近接攻擊時的殺傷力。
RES	迴避敵人攻擊的能力。
DEF	機體的防禦力，會影響被敵人擊中時的損傷值。
MOV	機體的移動力。
WHT	機體現時的總重量，只要比負重值CRY為低便可正常運作。
CRY	機體的最高負重值，總之完全裝備後亦不能高於此數值。

駕駛員的能力值一覽

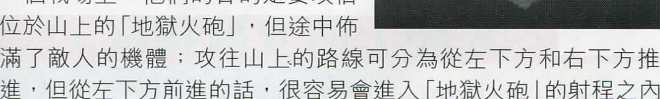
LV	該駕駛員的等級。
EXP	現時的經驗值，當到達100時便會提高一級LV。
HIT	近接攻擊時的命中率。
SHT	遠移攻擊時的命中率。
AGL	敏捷度。會影響迴避敵人攻擊的成功率。
LUK	該人物的運氣值。

序章故事介紹

STAGE 01
參上！鋼鐵之騎士團

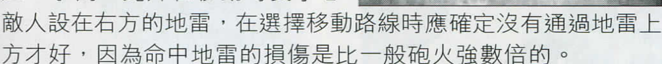


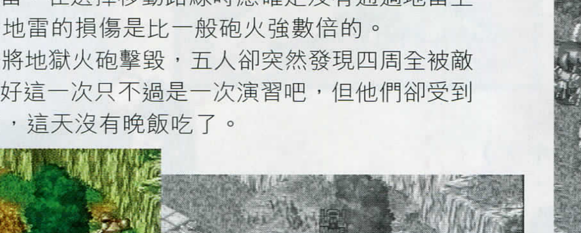
遊戲開始時，幾位主角正處於一個戰場上，他們的目的是要攻佔位於山上的「地獄火砲」，但途中佈


滿了敵人的機體；攻往山上的路線可分為從左下方和右下方推進，但從左下方前進的話，很容易會進入「地獄火砲」的射程之內（約10格），由於這支砲的殺傷力極大，約兩砲已足夠幹掉我方一部機體，所以還是選右下方的路較為安全。



取勝的方法只有一個，那就是「集中火力」，在進攻時切勿將部隊分散，盡量集中起來將敵人逐一擊倒，此外在移動時要小心


敵人設在右方的地雷，在選擇移動路線時應確定沒有通過地雷上方才好，因為命中地雷的損傷是比一般砲火強數倍的。

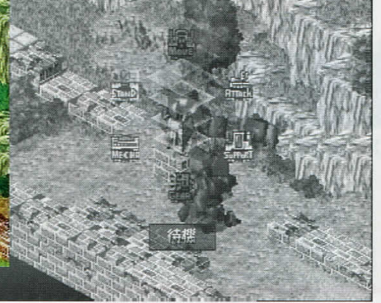

好不容易終於將地獄火砲擊毀，五人卻突然發現四周全被敵人所包圍了……幸好這一次只不過是一次演習吧，但他們卻受到斯路巴隊長的懲罰，這天沒有晚飯吃了。

STAGE 02
重裝騎兵

經過了頗為複雜的裝備畫面後，主角們要接受第二天的訓練了，這一版並沒有像地獄火砲般的固定目標，卻有四部稱為「重裝騎兵」的敵人，它們的個別能力是在我方的機體之上的，因此不宜獨自前往挑戰，簡單來説同樣是要集中兵力來戰鬥。

這一版的中央被一條大河所分隔，經過這裏時會消耗大量移動力，所以初期應守在河的對岸應戰，待消滅了兩三部敵機才一口氣衝過去；另一方面，各位不妨派擅長格鬥戰的主角JAN到左方的城池上支援，總之最重要的是切勿同時向超過一部重裝騎兵挑戰。事實上，這些重裝騎兵只會在你進入它的攻擊範圍時才會發動攻擊的。















TEXT：古拉拉_B

BRIGANDINE

幻想大陸戰記



人？神？魔？

控制姝五個充滿個性的君主其中一人，在科魯西拿(フォルセナ)大陸逐鹿。古文(ルーン)騎士、召喚獸等等都受你操控，助你建立霸業。

這就是《幻想大陸戰記》。

舞台是「科魯西拿」大陸，這裏流傳姝一個傳說：古代的二十四個神祇，在對抗混沌之蛇時用盡了全部力量去將它封印，而被迫轉世為凡人。轉世後的神祇變成了騎士的家族，直到某一天，得到這種力量的騎士們開始覺醒……

聖王歷215年2月，一次叛變令這個和平的大陸再次燃起戰火，各個原本是臣屬的領主都加入了……

大陸上的五個國家：



五）諾魯加魯特（ノルガルド）

騎士數目多，法力也很高。據點分配必需小心，而騎士成長率低亦是一個問題。

四）利奧利娜（レオニア）

騎士們的等級參差，但君主的統魔力高而且能使用魔法。

一）西亞魯美基亞（西アルメキア）

所擁有騎士的力量可是五個國家中數一數二的，位處北方。

三）伊斯加利奧（イスカリオ）

實力中等，雖然在另外兩國之間，但不會受到威脅。

二）加利安（カーレオン）

騎士們的統魔力強，君主的成長力亦很高，但基本數值是五國中最低的。

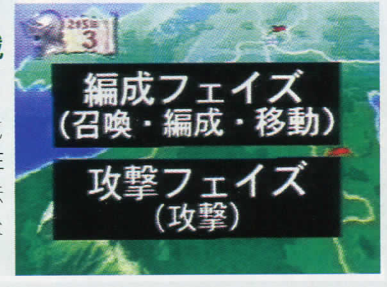
BRIGANDINE
幻想大陸戰記
We now stand at the dawn of the continent of Folsena.
Start
Continue
Tutorial
Sound
©1998 イースリースタッフ

©1997 E3 Staff

SLG MEM
發售日：4月2日
價格：5800日圓
製造商：E3 Staff
容量：CD-ROM
PlayStation

現在就為各位介紹一下遊戲的系統。

遊戲分為兩個部份，編成PHASE（フェイズ）和戰鬥PHASE（フェイズ）。前者是讓玩者利用法力去召喚魔物、調動人事等等，而後者則是命令下屬去攻打其他領土的。





編成 PHASE 指令

指令	說明
ステータス	觀看城中騎士的狀況
編成	將騎士和魔物組成小隊
移動	將小隊移到別的領土
待機	命令騎士待機
クエスト	派出騎士去探險，可能會得到寶物或升級
召喚	召喚魔物，但每個城也會有不同種類的魔物
イレカエ	隊伍編排
クラスチェンジ	轉職
装備	更換裝備
アイテム	使用道具
名前	更改魔物名字
削除	棄掉魔物
実行	完成命令，並開始進行
部隊	部隊表
勢力	大陸地圖
セーブ	儲存
オプション	遊戲設定

法力

是召喚魔物必需，在城市或某些據點可以產生出來使用。法力除了用作召喚魔物，也用作維持被召喚的魔物（將魔物留在隊伍中，是要消耗法力的）。每個月也可以從城得到法力，更可以儲下遲些用。

招攬騎士

騎士會在自己國境內探索時找到，或在隨機出現的事件中加盟。騎士的能力會在升級時提升。騎士若升到上級職業，能力會大幅提升。此外，騎士們也可以被派去探險，可能會得到力量提升或取得道具或魔物。

召喚魔物



古文騎士所帶領的魔物，是在城中召喚的。每次召喚魔物都會消耗法力（マナ），愈強愈高級的魔物便需要愈多魔力去召喚。所持有的城愈多，便會擁有更多的魔力。

屬性



分為黑白紅藍四個。邪惡的黑和神聖的白對立；火炎和破壞性的紅與冰和恢復的藍對立。魔物或騎士可以同時持有三個不對立的屬性，會對作戰有所影響。當攻擊敵人時，若攻擊則的屬性和防守則的對立，而且多於防守則，防守則所受的傷害會增加。

例

攻方	守方	影響
紅	紅	傷害 -20%
紅	藍	傷害 +20%
紅藍白	紅藍	只會由「白」去攻擊
紅藍	紅藍	沒有影響
黑紅	白藍	黑對白 +20%、紅對藍 +20%，合共 +40%傷害

隊伍編成

玩者要將古文騎士和召喚獸組合成小隊，而隊伍的能力，就是受到古文騎士的「統魔力」所影響，每個小隊最多可以帶有六隻召喚獸，他們每一隻都會有一個COST（コスト），總合隊中的COST不可大於騎士的統魔力，否則隊伍就不能組成。

戰鬥

實際的戰鬥是騎士和魔物一起進行的。玩者控制的是兩者，但是魔物不能離開騎士的統魔範圍，否則能力便會下降。同樣道理，將敵方的魔物近離統魔範圍，也是作戰的策略之一。

戰鬥指令

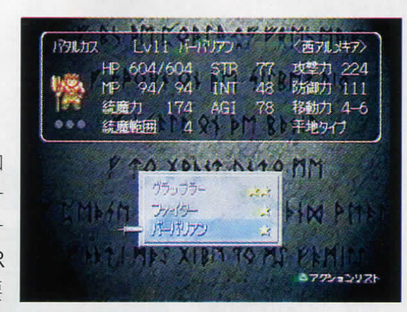


指令	說明
移動	角色的移動，藍色是騎士的統魔範圍，白色是移動範圍
攻撃	攻擊敵人
魔法	使用魔法
待機	等待下一回合才活動

特殊：只有魔物才有，是使用魔物本身的特殊能力

註：若某些魔物是不用命令的話，可以按下START選「終了」，便會自動待機。

轉職



在戰鬥之後，騎士和魔物都會得到經驗值和升級。騎士在同一職業內升五次級便會成為MASTER（升級是職業之級數，要能力值達到某個程度才可）。騎士是可以轉職的，而原本級數亦可以保留，但是魔物則不可，當魔物每次升了十個級數之後，便能轉職。魔物的轉職有三種：

1）上位升級
　升級為同一族類的魔物，較強的形態。
2）性質改變
　能力有所增強，但是要從二者選其一。
3）特殊升級
　要魔物升級至該種類的最高級形態，是需要有道具幫助才可以。



Mobius Link 3D

By: 無責任指揮官 · Agent X



出動．美少女艦隊！

遊戲中，各艦隊司令官均全由一班美少女擔任；而玩者則需要帶領她們，抵抗帝國軍的進侵，以維持宇宙的和平。另外，由於此遊戲和《AUBHIRDFORCE》一樣增加了「深度」這個範疇，故此難度亦比一般二次元戰略遊戲更高和更有變化。

遊戲版圖

遊戲總共設有13個版面予玩者選擇，而首3個版圖就是入門版面，以讓玩者熟習戰鬥的操作方法。當進入B-001版面，便是遊戲的故事模式，玩者需要指揮各美女司令官，以帶領連邦軍去阻止帝國軍的霸權野心。



■各版面將會有不同的勝利條件。

作戰流程



INPUT PHASE (己方戰略部份)

艦隊編成：玩者可以在所屬連邦軍的惑星中，選擇「編成」來組織艦隊出擊。
艦隊移動：指示己方艦隊的移動路線。

↓

IMPERIAL PHASE (帝國軍戰略部份)

帝國軍(敵方)進行移動或補給。



↓

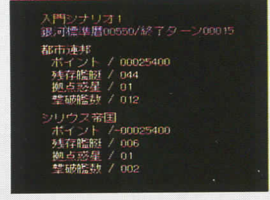
BATTLE PHASE (戰鬥部份)

電腦會自行計算戰果，然後將情況通過戰鬥畫面表現出來。

未能滿足勝利條件（返回 INPUT PHASE）

↓

戰鬥終了 (滿足勝利條件的話)



■戰後會有敵我戰況的統計表。

艦隊移動

移動艦隊的方法，首先選擇「移動」一項，之後便可利用浮標(圖1)來決定行軍路線，而這時玩者亦可以按L1/R1鍵來改變艦隊的垂直航行角度。選好路線之後，玩者便可以按方向鍵來改變各艦首所面向的方向，按○鍵決定後艦隊便會自動向予定目標進發。



■ 首先按方向鍵移動浮標。

■ 決定後再按方向鍵來改變方向。



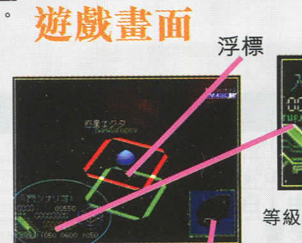
■ 然後再按L1/R1鍵改變垂直角度。

圖1：不同顏色浮標之意義

浮標顏色	解説
紅	該空間有物體阻擋
淡藍	空間並無物體阻擋
黃	因為地形關係，故艦隊經過此處時會令行軍速度減低
綠	在垂直空間上，該空間是有物體存在

遊戲畫面





艦隊司令官



玩者在進行艦隊編成時，首先便需要選擇一位艦隊司令官，當中每位司令官的能力均有不同(詳情請參閱下表)，這亦會影響其所指揮艦隊的整體實力。另外，由於各司令官在性格上的差異，故此會有所謂「N-ATTACK」和「F-ATTACK」二項指數，以表示該司令官的善長之處。

「N-ATTACK」—數值越高，則表示該司令官較為善於進行近接戰鬥，所以玩者應多利用這此批司令來指揮「一線」艦隊，與敵人硬碰。

「F-ATTACK」—數值越高，則表示該司令官可指揮艦隊進行快速移動，所以最為適合擔當一些戰略性的任務。(例如：分進合擊戰術等)

人物能力值一覽 (100為最高值)

能力	解說
ATTACK	數值越高，越可增強艦隊的攻擊力
DEFENSE	數值越高，越可增強艦隊的防守力
SPEED	數值越高，則表示艦隊會有更快更高的移動力
MANAGE	數值越高，便能大量減低艦隊ENERGY的消費
CAPTURE	數值越高，則表示艦隊有較高的佔領效率

索敵


■ 要注意設置雷達是需要消耗一定的能源。

玩者可在「環境設定」中設定是否需要進行索敵活動。至於最有效的索敵方法，就是派出「敷設艦」在特定的地點上設置「雷達瞄準器」(レーダーサイト)，以大大增加索敵的範圍。另外，玩者除了在予想敵人行軍路線上設置「雷達瞄準器」之外，更可以派出高速戰艦作配合，組成一個完善的早期警戒網。只要能夠在最短的時間內得悉敵艦的行軍路線，便可以盡快作出相應的策略，甚至可利用高速戰艦來引誘敵艦深入，再以逐個破擊的戰法消滅敵人。

態勢選擇


■ 在未進入敵射程前便應改變態勢。

玩者可以在「警戒設定」中改變艦隊的態勢，當中主要有：待機、通常、警戒及戰鬥四種選擇。若果艦隊在「待機」及「通常」下遇襲的話，雖然艦隊會立刻自動切換為「戰鬥」態勢，但其所受到的損害將會是非常之大。

此外，當艦隊受到嚴重的損害時，便應考慮是否暫時撤出戰場，以免遭遇被殲滅的命運。只要能夠將艦隊撤離戰線，便可以把態勢設回為「待機」或「通常」，到時艦隊會自動進行修理來回復戰力。


■ 艦艇損害過高，要立刻脫離戰線！

艦隊行動

各艦隊可因應情況而改變作戰陣式，以增加攻擊或防守的能力。以下便為大家對各艦隊的行動作一介紹：

艦隊行動	解說
通常攻擊	基本艦隊戰戰法
攻擊力集中	將艦艇集中，以發揮艦隊最大的攻勢力，然攻擊範圍卻因此而變得狹窄。
防御展開	將所有防守力最強的艦艇(例如：戰艦)移上前方，而將防守力較弱的艦艇(例如：驅逐艦)調到後方，以組成一道耐久力較高的防禦壁。
包圍攻擊	令艦隊散開，以增加攻擊的層面；不過，若果本身的艦艇數目不足的話，便會容易被逐個擊破戰法而令艦隊陷入危殆之境。
*突破包圍網 (包圍網　，　脫出)	當艦隊被敵人包圍時，便將所有艦艇集中，然後一口氣突破包圍網。
*包圍作戰	估計敵艦的行軍路線後，便預先在其路線上設置艦隊，以完成一個包圍網。這戰法用來對付單一艦隊便最為有效。

* 在特殊情況下所追加的艦隊行動

補給線


■ 利用「敷設艦」設置ENERGY LINK。

兵書有云：「三軍未發，而糧草先行。」補給線完備與否，每每關係著一個軍事強國的興衰。故此，只要能夠在戰爭時仍令補給線維持著一定的效率，便可以保持部隊的戰力。遊戲中，玩者是可以利用「敷設艦」及「輸送艦」來組成一條補給線。


■ 使用「輸送艦」直接為艦艇進行補給。

「敷設艦」的作用，主要是令玩者可以在戰場中設置一些名為「ENERGY LINK」(エネルギーリンク)的系統，從惑星基地傳來的能源會通過這系統而直接輸送到艦隊中，所以是非常方便的機械。雖然設置數量是有限制，不過玩者可視情況而將一些無用的系統「解體」，以在其他地方作重新裝置。

至於「輸送艦」由於是直接運載能源來向艦艇進行補給，所以其效率自然較前者遜色。不過，它勝在可攜帶大量的能源，故此對一些能源需求較大的艦艇，便最為適合。

攻擊設定


■選擇「AI攻擊」，便可專心處理其他事情了。

玩者可以在這裡為旗艦進行「武器設定」，此外若想改變其他艦艇武器設定的話，便只需要在「艦隊」指令中選擇「所屬艦」，然後便可對各艦艇進行武器設定。當中的設定主要有三項：「鐳射攻擊」(レーザー攻擊)、「導彈攻擊」(ミサイル攻擊)及「AI攻擊」。「鐳射攻擊」雖然可減少ENERGY的消耗量，但是在其攻擊力弱及減衰率較高之下，似乎並未能夠對敵艦構成真正的威脅。至於「導彈攻擊」所消耗的ENERGY較多，不過其強大的攻擊力絕對可以重創敵人，故此只要有一個完善補給系統的話，便可發揮出艦隊最大的戰力。另外，由於電腦在遊戲開始時，已經設定了各艦艇的攻擊設定為「AI攻擊」—即各艦艇會根據情況而自動選用最適當的武器，所以若玩者不想麻煩的話，「AI攻擊」確是個不錯的選擇。

佔領敵人據點／行星基地

在佔領敵據點時，由於是需要使用特殊導彈來破壞敵人的防禦工事，而配備該種導彈的艦艇，便只有「旗艦」、「戰艦」及「高速戰艦」三種，所以玩者應選擇配備較多此類艦隻的艦隊來進行佔領作戰。

兵器能力一覽表

解說：

有效角度—數值越高表示攻擊範圍越大；約數值是0的話，則表示該兵器可作全方位攻擊。

攻擊優先—數值越高，表示該兵器越能作出先制攻擊。

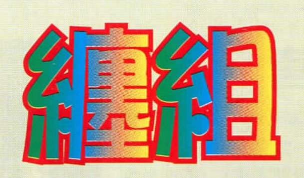
減衰率—兵器作出攻擊時，在射程範圍內最近的敵艦會首先受到最大的損害，而其餘在射程範圍內的敵艦，會根據距離來依次受襲。不過，當攻擊了首隻敵艦之後，其攻擊力及命中率會因此而逐漸遞減；至於遞減的程度，會根據該兵器的「減衰率」來決定。數值越高，便表示該兵器的攻擊力及命中率遞減速度越快；這意味著能夠受到大程度傷害的敵艦數目就越小。

兵器名稱	射程 (RN)	有效角度 (AN)	攻擊力 (AT)	攻擊優先 (OR)	減衰率 (LS)	ENERGY消費 (EN)
對艦攻擊機	140	0	350	45	60	45
對艦多層相位鐳射炮1 (對艦多重位相レーザー1)	245	60	160	90	50	34
對艦多層相位鐳射炮2	260	60	220	90	60	42
戰略導彈1 (戰略ミサイル1)	180	0	700	40	10	120
戰略導彈2	190	0	1100	65	10	220
戰略導彈3	200	0	1400	60	10	250
小型鐳射炮 (小型レーザー)	120	45	150	100	65	18
對艦鐳射炮1 (對艦レーザー1)	170	60	200	100	60	28
對艦鐳射炮2	155	60	130	100	50	25
對艦鐳射炮3	175	60	140	100	50	32
鐳射防衛系統 (レーザー防衛システム)	200	0	300	85	65	100
機動防禦衛星	200	0	300	65	65	100
低軌道鐳射衛星	195	0	800	40	60	500
對艦線性炮1 (對艦リニガン1)	170	50	160	80	30	25
對艦線性炮2	180	50	170	80	30	32
對艦導彈1 (對艦ミサイル1)	200	70	200	60	20	90
對艦導彈2	230	70	220	60	20	96
對艦導彈3	240	70	220	60	20	108
對艦巡航導彈1 (對艦巡航ミサイル1)	260	70	180	50	10	200
對艦巡航導彈2	310	70	200	50	10	250



FIRE WOMEN 纏組

Text：積奇



AVG MEM 製造商：德間書店 發售日：3月26日 售價：7200日圓 PlayStation

校內的糾紛由我消除！！

前言

這是一個充滿吵架、充滿戀愛的戀愛格鬥AVG，曾於96年發售，極受各方好評的「Fire Women纏組」將會以大幅Power Up的姿態於Playstation上登場！除了動畫部份全部更新外，各種喧嘩之技和事件的發生數目也會以倍數增加，而遊戲內亦增加了一個稱為「纏PARTNER」的Special Mode供2人對戰之用。這個「纏組」的新作會以2CD的型式發售，而其中一隻Theme碟內更收錄了三石琴乃，天野由梨等人氣聲優的聲音呢！！

白鷺學院的各種EVENT

「纏組」的活動會於放學後開始，而在校內的巡視間便會與其他女孩子相會。加上各式各樣的學生和糾紛也會於這時發生，而這亦是纏組出動的時候了。





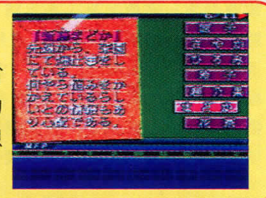
GPS的確認

利用GPS（Gal Positioning System）的指令，便可知道女孩子們在校園內的那一處了。而當有糾紛發生時，更有「糾紛（トラブル）發生中」的字樣出現，如能及時趕到把事件解決，女孩子們對你的印象分便會增加。



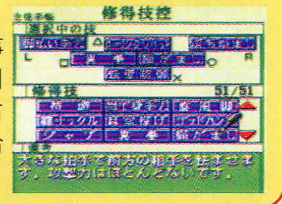
查看MFP表

MFP是纏組Fan Club Point的省略。新聞部的有名部員住吉丈兒，他的興趣是收集女孩子們的好感度情報，想知道的話只要問他便可一目了然。



體力和知力的鍛鍊

主角的能力對解決校園內發生的事件十分重要。由其是和其他學生發生糾紛的場合，體力和修得的喧嘩技會左右着主角在這些場合的勝負，為了不輸給其他人，鍛鍊是十分重要的。



STORY

舞台是以自由和獨立為精神的白鷺學院，而你的目的便是要解決各種戀愛、吵架和糾紛等的校園生活。「纏組」是守護白鷺學院內和平的一個美少女組織，而玩者扮演的便是一個新的轉校生，亦被編入成為纏組的一員。因為校園內每日均有不同的事情發生，除了纏組外，其他的美少女也十分之多，你的工作便是要守護她們和解決各式各樣的問題了。

只要把事件解決，這些女孩子便會對你產生感情。而你的目的便是要與她們約會、繼而戀愛，看最後能否聽到她們的愛的告白。想把事件解決並不易，而「喧嘩之腕」更是必要的。除了戀愛外，也要於各個課外活動中鍛鍊「喧嘩之技」，這樣在解決事件時便會更輕鬆了。

各式各樣的課外活動

選擇不同的課外活動，對主角的能力也有不同的影響。

文化系



■美術部和科學部等，最大的體力減少，但有一些技是文化系活動的能力不高，便不能發揮其威力。

體育系



■棒球部和足球部等，會增加最大體力值，得到好成績的話會受女孩子們注意。

喧嘩系



■合氣道部和拳擊部等，能修得發生糾紛時使用的喧嘩技。



獨特的喧嘩・格鬥系統

白鷺學院內發生糾紛時是有限制的。於格鬥時會以回合制來決勝負，分為「入力Phase」和「演出Phase」。

入力Phase

可順序輸入4個己登錄的技，而這些技有分為攻擊系和防禦系的，不同的組合有着不同效果。

演出Phase

於入力Phase輸入的技會於這時使出，自己和對方的Damage也會在這裡顯示，體力到達0時便會……。



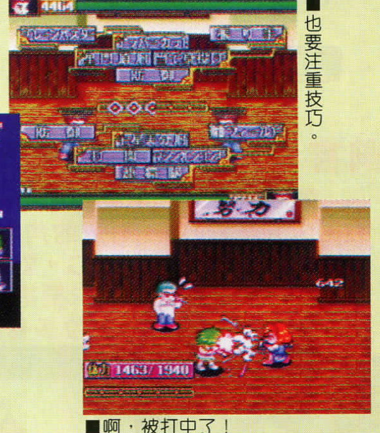


纏PARTNER模式

與實際遊戲無關，你可從這裡選出你所喜愛的角色進行戰鬥。除了可以雙打外，單打亦十分刺激，只要能連勝30人便能成為Battle Master。



■選出喜歡的角色。



■也要注重技巧。

■啊，被打中了！

白鷺學院的人物FILE

酒井涼子
纏組隊員的頭頭，決斷力和運動神經十分超卓，可算是學院 最強的人。
班級：3年B組
所屬：纏組

桂木沙也加
纏組 排行第二，天真活潑好奇心旺盛。
班級：2年B組
所屬：纏組



瀨田廣
纏組 排第三，是瀨田財團的女兒。運動神經雖然弱，但發明的武器和道具卻十分有用。
班級：1年A組
所屬：纏組



水矢摩子
看見喜歡的男子，雙眼會出現心型，甚有魅力。
班級：1年B組
所屬：歸宅部



佐倉美幸
十分率直，是一個可愛型的普通女孩子。
班級：1年A組
所屬：網球部



荒木美加
十分有理性的女孩，低年級生對她甚為仰慕。
班級：3年A組
所屬：弓道部



柊由宇
於一年級時己成為女子高校生作家的她，現正為測驗努力着。
班級：3年A組
所屬：女子高校生作家



新藤圓
喜愛草花的可愛少女，可是發怒的時候也蠻恐怖的。
班級：1年A組
所屬：菜園部



此花穗乃果
烹飪部部長，是一個不會表達感情的內向女子。
班級：2年B組
所屬：烹飪部



果汁GALS
由通稱「橙」、「檸檬」和「瓜」3位美少女組成的組合。
班級：3人也是1年B組
所屬：啦啦隊部





美山玲子
十分激進的風紀委員，一旦相信了的便沒有人能改她。
班級：2年A組
所屬：風紀委員、美術部

岡田花奈
是神秘研究會的部長，有占卜的特技，是一個古靈精怪的女孩子。
班級：2年B組
所屬：神秘研究會





組合戰鬥

操作可愛的角色一起戰鬥吧！

Text：積奇

製造商：TECHNOSOFT　發售日：4月2日
售價：5800日圓
SLG　MEM　SEGA SATURN

前言

製作屬於你的角色參加比賽，搶奪敵方的道具把自己POWER UP，可愛的角色加上特別的STAGE便是這個有趣的對戰型SLG。對這類遊戲的初學者來說這遊戲真的十分適合，只要把複數的部件組合便可擁有特別的必殺技，請各位多番嘗試吧。











STORY

某個宇宙的某個銀河　，有一個稱為「馬可馬可」的星球，而每256年便會舉辦一次決定這個星球的王座誰屬的武鬥大會「馬可馬可FIGHT」。戰鬥會以3個人一組，目的是要取得城之鍵的7個金幣。馬可馬可的國王已在等待了，下回的王座會是誰呢？

製作最強的隊伍，於比賽中勝出！

遊戲內各個角色的各個部份也是由玩者自由設定，而可以製作的角色共有3人。製作成3名角色後，他們便會成為一組於各個AREA內進行戰鬥。這遊戲的裝備十分特別，並不是和其他SLG一樣裝備劍或盾的，可以裝備的全是些眼耳口鼻，而這些眼耳口鼻對角色的攻擊力和防禦力也有着一定影響（它們的變化也十分大啊）。

角色們裝備的道具對他們的必殺技和魔法等也有着一定影響，而且有很多更追加了特殊效果的啊！只要於各個STAGE把對戰的敵人擊倒，便可取得賞金和對手的部件了，當然也可利用這些部件來POWER UP。



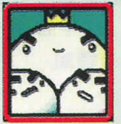
■於充滿繽紛色彩的版圖上戰鬥。



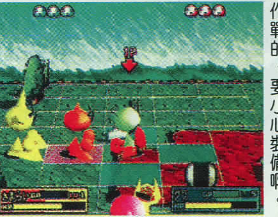
■角色也十分有趣。

遊戲模式共有兩種類！

1人遊戲



一開始不創作自己的角色是沒有意味的，由於最初連重要的金錢也是少之又少，裝備也十分缺乏，因此還是參加一人用的遊戲為佳。隨着遊戲的前進，不同的STAGE也會出現，而在這些STAGE出現的道具有很多是在商店　買不到的啊！當然全取是最好不過了。而在這個一人用的聯賽模式　，所出現的地形共有8種類，如海和荒野等，要因應不同地形而選用不同的道具啊！



■版圖上的地形是會影響作戰的，要小心裝備啊。



■地圖上出現的實箱和道具要好好利用。

對戰遊戲



想在這模式內得到樂趣的話，當然要取得道具，把自己的角色POWER UP了。而在對戰前，相方會互相指定對方的某件部件，而勝利的一方便可取得該樣部件了（可說是拿自己的東西來賭一鋪呢）。由於與聯賽模式的敵人不同，對戰的將會是自己的朋友，所以是不能預測會遇到怎麼樣的敵人呢！



■成長後的角色會擁有特殊能力，對戰時絕對有幫助。



■於對戰中勝出便可取得對方的道具，真不錯。

製作只屬於自己的隊伍！



遊戲的開頭是需要玩者製作自己的隊伍的。首先是輸入你想要的名字，然後是設定其身體的顏色（變化可以十分大啊），當然一次過是要設定3隻的。當基本的身體完成後，便輪到往商店購物的時候了，這些道具對角色的能力值是有影響的（要注意啊），有部份道具會含有必殺技和魔法的要素，如有發現請即裝備。可是由於最初所持有的金錢有限，高質素的道具還是未能購入，如想在戰鬥中有利的話，最好不要購入3人均等的裝備，要集中一隻來強化，便其變成你的先鋒更為有效。



■你喜歡什麼顏色呢？



■不同的組合變化。



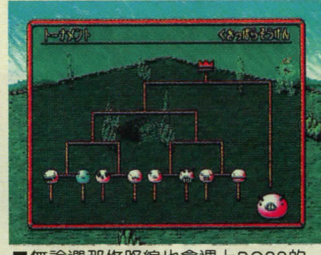
■最初在商店內購物，使你的角色變強。



■角色的能力值也要注意。

聯賽的戰鬥正式開始！

於總共8種類的舞台上進行對戰，只要連勝4場便可與BOSS決戰了。由於在戰鬥途中是可以退卻的，要儲錢和儲LEVEL也不是一件難事（當然也包括把你的裝備POWER UP）。而於地圖上除了有沼澤和水外，連陷阱也有十分多，玩者要多加小心了。當然有陷阱也有寶箱，很多寶箱內的道具也是商店不能買到的，而地圖上偶爾也會出現一些可以回復的道具，切記要多加使用啊！



■無論選那條路線也會遇上BOSS的，不用擔心。



■除了最終STAGE以外，各STAGE也有寶箱的，要留意啊！

對戰部份決勝負！

這遊戲最大的特色便是能夠進行2人對戰。把自己手上作出的角色和朋友戰鬥，當然如使用SAVE DATA來對戰是可以，但也可以利用PASS WORD啊（與PS版的PASS WORD是可以互換的）！



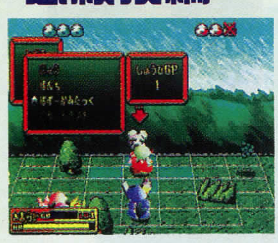
■SATURN版和PS版的PASS WORD可以互換啊！這是超越機種間的戰鬥！！



■除了對戰外，也可以和平的交換道具。

各道具的特殊效果

必殺技編



■和魔法一樣，要留意範圍內有沒有自己人，不小心的話……。



■選好後會出現這個圓形表。



■只要配合得好，就能把威力發揮。



■這個爆炸很厲害。

魔法編



■一開始先選定沒有自己人的範圍。



■決定之後便要配合時間了。



■看！全部成功的話會出現「GOOD」的字樣。



■魔法炸裂！！



RIVEN THE SEQUEL TO MYST

Text：積奇

AVG　MEM
製造商：ENIX　發售日：4月9日
售價：7900日圓
SEGA SATURN

舞台是謎一樣的書中世界！

用了7000枚CG圖片，加上長達4年的製作時間，以壓倒性的美麗畫面見稱的便是這個RIVEN。

由五個島構成的立體模擬世界！

故事由上一集最後的「ATLAS的房間」開始，為了被父親「元」幽禁的妻子，主角便決定在由5個島構成的書中世界中冒險了。而這個SATURN版和其他機種的版本亦有所分別，除了加入新的MOVIE外，就連畫面的明暗度等也從新調整，各種新要素也增加了。

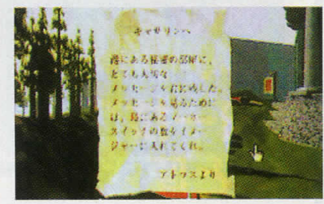


■只要能進入GOOD ENDING，便能看見新製作的MOVIE了。

■SATURN版的新要素之一，可調整畫面的明暗度。

有關前作

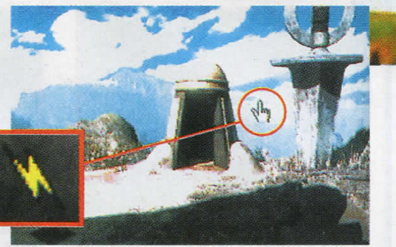
1993年美國的CYAN公司為蘋果電腦發表了一個名為「MYST」的遊戲，內容是玩者以第一身的角度進入書中冒險，目的便是想辦法從這個世界中脫出，是一個超越時空的冒險遊戲。由於其美麗的CG使人有如置身當中的感覺，而獨特的世界觀亦成為當時的話題。至1994年的11月這遊戲亦移植在SATURN上了，當時更出過中文版呢！



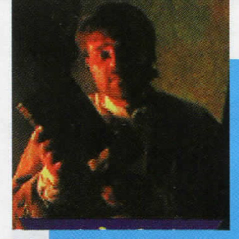
■「RIVEN」中常提及「MYST」，這兩個作品有關嗎？

利用游標操作的簡單系統

今作亦繼承了上集的POINTER系統，利用畫面上的手形游標作移動、方向轉換和探索等各式各樣的行動。只要在想去的地方上按一下便可以了，而去過一次的地方是可以跳過的，這個稱之為「ZIP」模式。

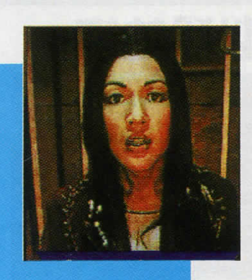


■美麗的CG畫面。



■可使用「ZIP」的地方，「手」會變成閃電標誌。

掌握物語關鍵的3個重要人物

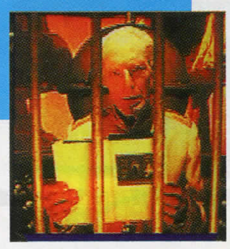


阿多拉斯

能把書中世界變為現實的「多尼」族末裔，而在前作中便是他把兒子們幽禁的了。

卡沙苓

是阿多拉斯的妻子，由於某些突發事件而被「元」幽禁在「Prison Island」。

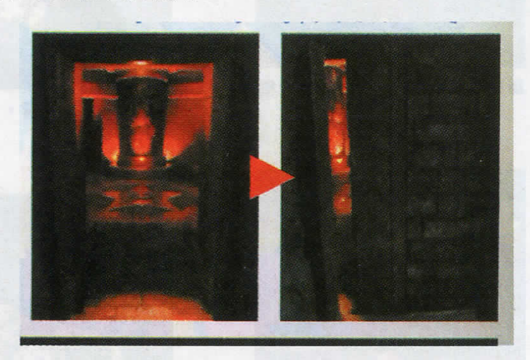


元

阿多拉斯的父親，是RIVEN的創造主。把卡沙苓幽禁來要脅阿多拉斯，所有事件也是由他引起的。

於重要的地方插入MOVIE

只要於島內發現了奇怪的地方，你也可以嘗試調查的。當然這些過程大多也會以動畫來表示，而遊戲內的動畫時間總共更長達3小時呢！如在天空飛舞的小鳥、湖的湖面和在森林　的小虫等，世界內的各種事物也會使用。





■「TURE MOTION」的MOVIE會大量使用。

「RIVEN」內多采多姿的世界觀

RIVEN的世界是由5個島構成的，而每一個島也有其特色。而與現實世界有很大分別，因這個RIVEN是有它獨自的文化形態的，充滿着怪異的氣氛。

謎 利用遊戲內給你的提示……

遊戲的目的便是把妻子卡沙苓救出，而等待着玩者的便是一個又一個的謎題。由於各個謎題也包含了解謎要素，因此各種存在的物件和聲音也要十分留意啊！利用自己的力量把各種提示找出，而當選擇錯誤時是很有機會導致BAD END的。

87.6.16 リヴンへの修正を終わらせた。まだ、いくつかの手直しは必要だが、基本的には成功したと思う。

何かがおかしい…

もう数時間にわたって観測器で調べているが、今のところ、何も変化がないのは、なぜなのだろう。

■遊戲中較特別的提示便是日記和手記。



■利用方向制操作的謎題亦很多。

■充滿了不思議的石板的房間，如果順存按下石板上的標記的話……。

遺跡 充滿了意味不明的物件

這個「RIVEN」世界的特徵之一便是那些不思議的物件和建築物。5個島也有其特色，像原住民的部落，只要有入侵者便會發出警報。各種物件也和現實世界有着一定分別，之前說了有關解謎的重要性，當然這些地方也不要錯過啊！

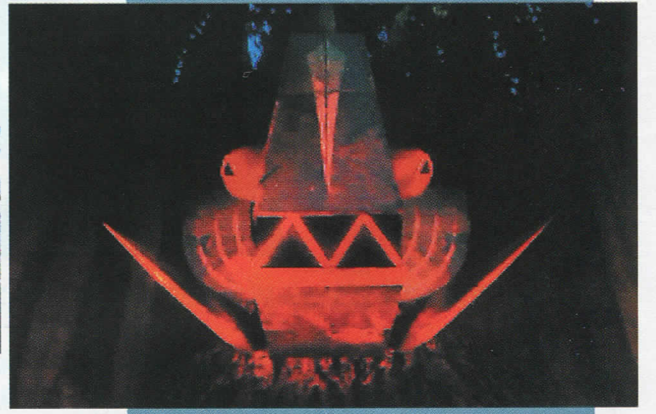


■在這個東西裡可看見島的立體圖。



■回轉中的「FIRE MARBLE DOME」，有興趣把它弄停嗎？

■曾經有人住過的部落，從外表看好像沒有警戒似的。



■這個巨大的魚型物體是遺跡的重點。

文明 各式各樣的移動手段

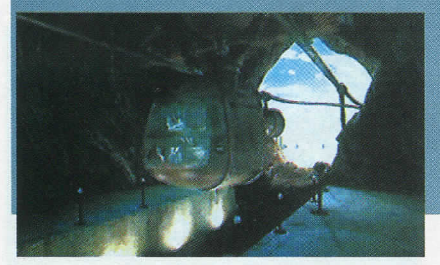
這個擁有獨特世界觀的作品，其獨特的文明之處除了原住民的言語和文字外，其特別的移動方法亦非常吸引。為了在故事內的5個島自由往來，各式各樣的移動工具便顯得十分重要。



■這個小小的木珠上所刻上的文字看來十分重要。



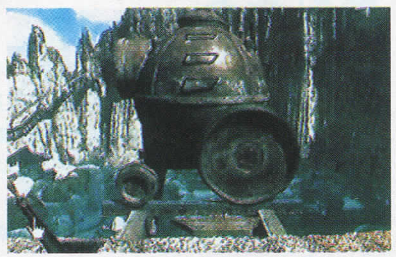
■這條橋連接上各個島嶼，但怎樣才能使用呢？



■這是使用頻度最高的「吊車」，速度十分快。



■也有這樣的木頭車，十分舊世代。



■潛水艦，為了在水中移動而加上了車輪。

新 GAME

力拔山兮氣蓋世，漢楚興亡史

歷史背景

公元前221年，秦始皇消滅了六國之後，結束了多年以來的春秋戰國，統一了中國。秦始皇在統一後，作出了很多改革，統一了六國的度量衡、築馳道、建長城、開運河和抵禦外族，不過由於他實施暴政，動用大量人力物力，而且又焚書坑儒，令到人民十分不滿，終於引發起人民的反抗。在陳勝和吳廣的帶領下，各地組織軍隊起義。而在云云的起義軍中，最有勢力便是項羽和劉邦，當推翻了秦國之後，便是他們相爭的時期，稱之為「楚漢相爭」。

STG	製造商：KOEI	容量：CD-ROM
MPLY MEM	發售日：發售中 售價：5800日圓	記憶：2 BLOCK

SEGA SATURN

項劉記

BY：非洲-JELLY

遊戲目的

玩者首先是要選擇項羽或劉邦來開始遊戲，然後選擇遊戲的年代，最後以統一中國為目的。除了要將敵對的勢力打倒外，還要令到其他的君主向你屈服。

人物介紹

西楚霸王　項羽

姓項 名藉 字羽

項羽是戰國時代楚國的後人，亦是秦末的大英雄，在秦的暴政下，率兵反秦。於鉅鹿之戰，對着比自己軍隊強出數倍的章邯，他以「破釜沈舟」的方法大敗秦軍，一次過便將秦的主力消滅了，瞬即名震天下。於秦滅亡之後，他的勢力變得更加強大，但是眾諸侯開始反亂。在平定齊的時候，被劉邦奪取了彭城，於是便立即派兵奪回。他在分配領土給下屬時，由於分配得不平均，引起很多人的不滿，所以部份紛紛投身於劉邦旗下。由於戰事太過頻密，以致士兵都十分疲勞，而很多諸侯都跟劉邦同盟，戰略方面完全地敗了給劉邦。於垓下之戰中，在烏江前作其生命的最後一戰。西楚霸王於公元前202年，自刎而亡。

漢中王　劉邦

姓劉 名邦 字季

在秦二世的時代，於反秦的軍隊中掘起，雖然屢立戰功，但是在項羽的武力之下，只能夠得漢中王之稱。在項羽殺了義帝之後，劉邦誓言要討伐項羽。但是他屢敗屢戰，在他陷入險境的時候，他的部下不惜對他捨身相救，君臣之情十分深厚。他更得張良、韓信和蕭何等賢能之士相助，令戰局扔扭轉過來。經過長期的戰鬥，他終於有成果，公元前202年，在項羽自刎之後，成為漢高祖，完結了楚漢之爭。



兵法指南

遊戲主要是分為移動和戰略兩個部份。在移動的部份是進行軍事的部署和向敵軍發動攻擊；在戰略的部份便是進行內政、編組軍隊和外交的命令

移動指令

通常　一般的移動力是可以行3格，而「用兵80」以上的人物是可以行4格

隱密　秘密地行動，可以行2格，用兵80以上是可以行3格，隱密行動時會減士氣。當敵軍進入軍隊的攻擊範圍內，自軍便會變成伏兵向敵軍攻擊。

強行　，比「通常」移動得較遠，可以行4格，用兵80以上是可以行5格，強行的時候，士氣和體力都會下降

攻擊　當接近敵人的時候，便可向敵人攻擊





戰略指令

都市

施捨

　　宴會　召開宴會，需要頗多金錢，但可增加都市人口、支持及君主的名聲

　　分配　分發糧食予都市的人民

登用

　　徵兵　在都市中進行徵兵

　　人材　登用在野的人物，一隊軍隊最多有5名武將

商人

　　買糧　每5金便可買入1兵糧

　　賣糧　賣出所持的糧

　　武器　每5金便可買入1武器，士兵裝備了武器之後，使用可增加弓箭攻擊的回數

開發　進行農地開發，開發的金額視乎士兵的人數而定，開發可增加都市的收入

築城　建設城牆，開發的金額視乎士兵的人數而定

軍隊

物資

　　補給　由所屬的都市，作出資金和兵糧的補給

　　略奪　最好在勢力範圍以外的地方執行

隱蔽

　　出現　解除隱密行動

　　隱蔽　進行隱密行動，以伏兵向敵軍攻擊

偵察

　　偵察　搜集有關敵對勢力的軍隊情報，只可君主的部隊使用，偵察範圍越遠，所須金額便越多

　　索敵　可以解除敵軍的隱密行動

委任

　　內政用委任　向停在都市中的軍隊發出命令，可以委任軍隊工作

　　行動用委任　選定了目的地之後，軍隊便會自動前往

編成

　　再編　重新編成軍隊的金錢、兵糧、武將和士兵

　　解任　即開除屬下的武將

入城　當進入他人的城的時候，如果友好度高則沒有問題，但入城失敗，可以選擇使用武力。若使用武力後成功地入城，都市的支持、友好和君主的名聲便會下降，如不使用武力則可提高友好度

外交

　　援助　向附近3格範圍以內的自軍部隊索取軍糧

　　懷柔　向其他君主索取金錢，只可在君主的部隊實行，成功後雙方的友好度會上升（只限於友好度100以下），而發送金錢給別人會增加友好度

通行不可的條件及影響

	條件	發生時間	影響
	豪雪	12月~3月	士氣下降
	風沙	2月~4月	人口和士氣下降
	長雨	4月~6月	士氣下降
	洪水	6月~8月	農地、防禦、兵數、人口和士氣下降

特發事件的影響

	條件	發生時間	影響
	烈日	7月~9月	士氣下降
	豐收	9月	金錢和糧食上升
	山賊	12月~3月	金錢、糧食、人口、防禦和農地下降
	異族入侵	2月、5月、7月和10月	疲弊上升；金錢、糧食、人口、防禦、兵數和農地下降
	內亂	2月、5月、8月和11月	疲弊上升；金錢、糧食、人口、士氣、防禦、兵數和農地下降
	疫病	2月~6月，8月~12月	疲弊上升；人口、兵數和體力
	地震	3月	疲弊上升；人口、士氣、防禦、兵數和農地下降

如果有一些地方是軍隊不能通過的話，軍隊便會自動地往附近的地方回避。若然四周的地方都不能通過，那麼軍隊便會被消滅。



■向敵人攻擊吧



■敬酒唔飲，飲罰酒



■人物和城市的資料一目了然

■一共有四個遊戲年代



■戰鬥有攻城和野外兩種

■勝者為王，敗者為寇



DUGEON MASTER NEXUS



TEXT: 古拉拉_B



製造商：Victor　發售日：發售中
價格：6800日圓 容量：CD-ROM
SEGA SATURN

這個電腦有名的實時RPG遊戲，雖然説是移殖到SS上，但操作和畫面都有很多改變，可以説是一個新的RPG遊戲。DUGEON MASTER NEXUS沿用立體迷宮的模式，而且全部的物件和魔物都是以多邊形組成的。玩者要從二十個能力不同的勇者之中選出四個到迷宮展開冒險。途中玩者會得到不同的武器、防具、魔法等等，敵人和電腦版的亦有不同。遊戲取消了買賣道具的系統，而道具配置方面亦有所改變，不再是一大堆放在一起，而是自動的分為道具、武器、防具和食物。例如玩者選擇裝備時，便會自動顯示所持有的裝備，再不需從角色持有的大堆物品中找尋。

故事

受到老師顧里龍（グレイロード）的吩咐，西朗（セロン）到山上



去收集魔法實驗用的物品，突然一隻烏鴉飛過，令他有不詳的預感。西朗回到老師的實驗室，發現老師不見了，從耳邊傳來的一陣聲響吸引了西朗的注意，一個黑影向他發出了閃光，一陣痛楚令西朗失去知覺……



醒來時，「西朗」發現自己倒在地上。他，已經死了。剛才的烏鴉停在他身前，出現了老師的樣子。面帶痛苦的顧里龍向西朗吩咐：「到亞賴亞斯山……」。

西朗知道老師是被困了，於是他便借助沉睡中的勇者的力量，去將老師救出……

標題畫面

NEW GAME	重新開始遊戲
CONTINUE	繼續上次的冒險
CONFIGURATION	可設定遊戲難易度、音樂、怪物體力是否顯示等等

體力特性值

每個角色都有不同數值，但經過冒險之後，便會漸漸提升。

ヘルス（H）：	即是體力，到零時角色便會死亡。
スタミナ（S）：	耐久力，如果數值減至最大值的一半時，角色的各項能力也會減低。
マナ（M）：	法力，角色使用魔法時所需。

特殊能力級數

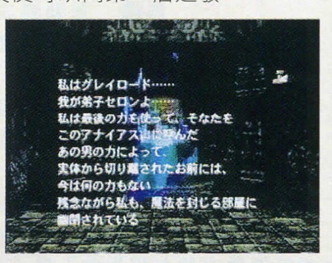
共有四個分類，角色能有多於一種的職業，其實這只是能力的代名詞，當角色經常進行某一類行動時，便會增加某個角色的級數，最高可以升至第十六級。

戰士	能使用大型的武器，比其他職業體力較高，經常揮劍便會增加。
忍者	能正確地使用武器，有一雙靈活的手，經常使用小刀或飛鏢便會增加。
巫師	治療的專家，能使用法力進行各樣的治療，使用治療魔法會增加。
僧侶	能在戰鬥中使用魔法作攻擊，使用攻擊法會增加。

遊戲開始

開始時玩者會在迷宮的第一層，向前行不久便會看到顧里龍，他告訴玩者要從二十個勇者之中選出四個去作戰。之後玩者可以到水晶前面按下Z鍵，將「手」移到水晶上按A，便可以看到勇者的能力，玩者可以直接選用，或替角色改名之後才用。當玩者選妥角色後，可以按L或R來選出隊長，之後便可以向第二層進發。





能力

影響角色行動時的成功率，能在冒險中擊倒敵人而提升。

STRENGTH	數值愈高，攻擊時給予敵人之傷害愈大。
DEXERITY	影響角色回避和命中的數值。
WISDOM	數值的高低，對於法力回復和學習魔法有所影響。
VITALITY	數值的高低，對於體力回復有所影響。
ANTI-MAGIC	對抗魔法的攻擊的能力。
ANTI-FIRE	對抗火炎攻擊的能力。



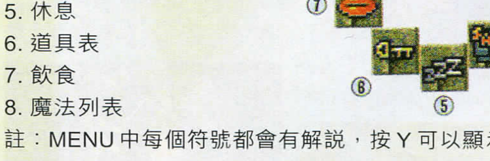
冒險

移動方法

↑	向前移動
↓	向後移動
←、→	左、右轉向
↑↑	（連續按）加快步速（畫面會出現一隻鞋以表示）
↓↓	（連續按）取消加速
←·←或→·→	（連續按）向左或右急速九十度轉
←+× 或 →+×	向左或右移
按緊Z+↑或↓	視點上、下轉動

MENU（移動時按B喚出，按十字鈕可選項）

1. 裝備
2. 角色替換
3. 地圖
4. 遊戲記錄和讀取
5. 休息
6. 道具表
7. 飲食
8. 魔法列表



註：MENU中每個符號都會有解說，按Y可以顯示角色的不同能力

「手」



這是遊戲　很重要的一個操作，當玩者按下Z鍵時，畫面會出現一隻手，玩者可以用十字鈕將它移到想到達的地方，例如有道具在地上，可以將手移到它上面，到時手亦會張開，玩者使可以按A將它拿起，或按C將它放進道具欄。所取得的道具會自動分類放到武器、防具或道具欄中。

除拿起道具外，手還可以扳動機關，或使用鑰匙。方法是在道具欄中選鑰匙，按A然後按C，那麼「手」便會被鑰匙代替，再將「手」移到鑰匙孔中，便可以將門打開，操作機關是同樣道理，只是不用拿鑰匙。

角色的左右手也有分別，畫面右邊手的是用來拿着武器攻擊，而左邊的稱為READY HAND，是用來拿補助物品，如火把等。

起居飲食



所有勇者都是要吃飯喝水的（卻不用去「方便」），如果沒有水，體力便會漸漸下降。要補充水，可以在迷宮中的水池上用「手」，然後按A，人物的「水量」便會回復。玩者亦可用袋將水儲起，留待他日使用。

食物是經常在殺了敵人後留下的（可以吃的嗎？）。替勇者們補充食物是很重要的，因為「空腹」時勇者們的能力會下降，休息也是回復體力的一個方法（遊戲是在地下迷宮進行，所以沒有旅館呢！），但有機會受到敵人的突襲。解決辦法是選四個勇者中其中一個作守衛，其餘三個便可以安寢無憂，不過守衛就沒有休息，體力亦不會回復。遊戲中設有自動地圖，可以隨時打開的，但會不斷消耗隊長角色的法力。地圖　有各種的提示給玩者，例如在某處有機關、門、轉移點或飲水處等等。

戰鬥





攻擊敵人時，是要等角色的準備才可。每種武器也有三個準備級數（徒手也有），儲的時間不同，攻擊方法會改變。到達最高級時便會停止，這時玩者可以按下A鍵去攻擊，但只限在前排的角色才可攻擊（後排使用弓箭等飛行道具的除外）。另外可以在MENU中按下X鍵選自動攻擊，選了後玩者按下A時，準備好去攻擊的角色便會自動行動，不用按L或R去選角色出擊。

魔法

魔法是這個遊戲的特色之一。遊戲的魔法不像其他RPG是從升級取得，而是玩者由自己組合各個不同的符號而得出來的，要不斷嘗試才會有新的魔法供使用，但是角色的法力也要升級到一定程度才能使用較強的魔法。除此之外，玩者在冒險途中也會發現寫有將符號組合成魔法的卷軸，這樣也能使用魔法。當組合好魔法後，可以按C使出。若出現一個瓶，表示該魔法是會造出藥水，要拿着瓶子；若出現一個問號，表示該組合不能成為魔法；若出現一個魔法師，表示還未夠級數使用。

魔法沒有職業限制，但不是每個勇者也可以用的，而且法力不夠便不能使用。當

玩者經常使用魔法時，法力便會增加。

魔法符號的解釋

第一圈是魔法的威力



縮小，會將魔法中其他符號的力量減弱，消費較少，初玩者合用。

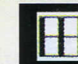
鎮靜化，會使出較弱的力量



同等，放出其他符號本來的力量

較強威力

第二強的符號



最強的符號

第二圈是魔法的原素



大地屬性，防禦用

水屬性，回復用

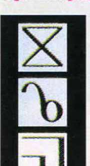
空氣屬性

火屬性

虛無屬性，會給預非物質界的怪物和物質界動物雙方的損害

與火一樣，有危險的作用

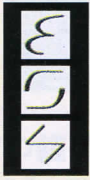
第三圈是將魔法的方向確定



將毒性制御

狙擊怪物

從一個小點開始發出衝擊波



浮遊、飛行的要素

補助同伴，代表着友情

喚出敵人的特性

最後一圈是關於職業和自然對魔法的影響



做出的魔法會與戰鬥有關

與盜賊的技術有關

打開魔法的領域



將使用者和他的信仰關係中的力量引發

借助太陽的力量，放出強大的能量

借助月的力量，帶危險的性質



FANTASY STAR COLLECTION

一次滿足四個願望……

這個COLLECTION是收錄了夢幻之星系列中四個主要的遊戲（除這四個遊戲之外，夢幻之星亦有其他外傳和短編發行的），這亦是夢幻之星故事發展的主線。最初夢幻之星是在世嘉三代上推出第一集的，後來移到MD的平台上推出了第二、三和四集，遊戲的故事是發生在亞魯哥魯（田田田）太陽系中（除第三集外），歷時超過二千年……

亞魯哥魯太陽系共有三個恆星：綠色的巴魯瑪（田田田）、被沙漠覆蓋的莫他比亞（田田田）和長年冰封的狄索利斯（田田田田）。

TEXT：古拉拉_B

RPG MEM 發售日：4月2日 價格：4800日圓 製造商：SEGA 量容：CD-ROM SEGA SATURN

第一代「夢幻之星」

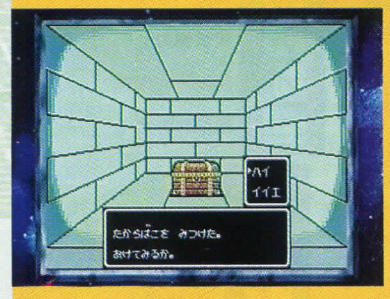




故事的主角雅莉莎是住在巴魯馬的少女。某日，雅莉莎驚聞兄長惡耗，為了替兄長報仇和破壞邪教拉斯古（ラシーク）的陰謀，而展開了她的冒險，其中她會找到同伴二人和一隻貓（？！），四人一起在亞魯哥魯太陽系中三個星球穿梭，找出元兇的所在。



這一集的冒險分為2D移動和3D迷宮的探索。在2D時，主角是可以使用代步工具的，如雪地車，氣墊船等等，或可以使用太空船到達沙漠之星莫他比亞或冰雪之星迪索利亞。三個惑星上有着大小不同的迷宮， 面有種種致命的陷阱和魔物，但也有同伴和道具等待着玩者。







MENU 選項（移動中或在迷宮時按C）

ツヨサ—況狀顯示，按一下C便可看到人名，移動游標選了角色之後再按C便可看到角色的裝備，再按C就可以看到能力值，再按就會出現角色能使用的魔法。

マジック—選擇角色去使用魔法。（只限平時能用的魔法）

アイテム—使用（ツカウ）、和命令角色裝備道具（ソウビ）或棄掉道具（ステル）。

シラベル—在站立的地方調查

第二代「夢幻之星—歸來的時候終結」



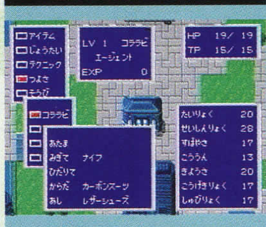
故事的舞台已改了在莫他比亞——個由母電腦（マザーブレイン）改造過而變成綠色一片，充滿生機。都市中住了一個少年，經常有着同一個惡夢：看到一個少女和惡魔在作戰。而這個少年，活在第一代故事一千年之後的世間，也是故事的主角了。莫他比亞星在由主電腦控制之下，不斷出現新的生命，人們活在和平的日子中，但是突如奇來，不斷出現襲擊人類的生化怪獸，暗示着災難即將降臨。主角奉命去調查生化怪獸出現的原因，直到他遇上了生化人妮依（ネイ），他的一生從此改變……



隨着劇情發展，玩者將遇到七個同伴，到各個星球調查，將謎題解開。



這一代的遊戲加入了職業系統，主角和同伴因職業的不同，而使用不同屬性的特殊能力（テクニック）。此外還加入了許多附有特殊能力的武器和防具，在戰鬥中使用，有回復體力，增加速度等效果，而裝備不再是「一武器三防具」的形式，分得比較仔細，而玩者亦可以選擇兩手拿都武器或防具。

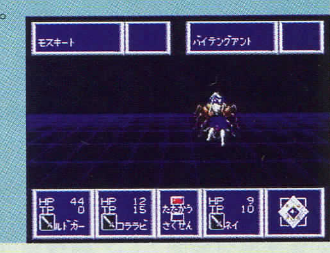


戰鬥也強化了，上集只會看到攻擊的效果，而這一集會顯示出角色的樣子，例如用武器攻擊時，會看到將角色上前去用劍砍或站在後面用鎗。使用技術時也會有特別效果的表現。此外，還加入了自動攻擊系統，玩者可以選擇某些或全部角色自動攻擊，不用人手輸入指令。



和上集不同的地方，是這一集的迷宮改用了2D的表現。雖然是2D，但難度絕不比上集的立體迷宮容易，因為每個迷宮都不比上集細，錯縱複雜，而且充滿着魔物。還有的是記錄不能在迷宮中進行，只限於指定的地點進行（若取得某道具則不受限制）。







第三集 「夢幻之星—時之繼承者」

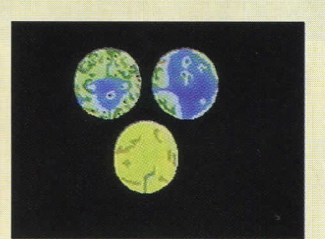


故事的舞台是四集中獨立的，不再是亞魯哥魯太陽系，而是一個存有兩個族裔的世界—拉亞族和奧拉基奧族。兩族在千年之前發生過一次戰爭，源於某日拉亞族帶着魔獸入受科技發達的和平世界。奧拉基奧族帶領着科技武器反攻，其中最強的是生化人美恩（ミュー）和機械人西力（シーレン），但兩族的領導者都消失了，戰爭亦自動終結，兩個最強的科技兵器也不知所蹤……

玩者扮演的主角—基恩（ケイン）是流着奧拉基族自統的力克（リーク）家王子，某日他在海邊救了一個少女瑪莉娜（マーリナ），並和他發生情愫。基恩幾經辛苦説服了父母，但在他們結婚的日子，瑪莉娜卻……

玩者所經歷的不會只是一個世代，而是發展至第三代的角色，因為玩者扮演的王子，將要生兒育女！







舞台共有七個世界，要通行於各個世界，就要得到傳説之中的寶石才可以，而主角的國家中，就留有一顆。

玩者所選的妻子會令故事的流程改變，而目的是查出兩個族裔對立的原因。

這一集的系統保留了第二集時所用的，但它也有自己特點，例如魔法的威力可以自己分配（某一種增強時，另外的便會減弱，必需留意）戰鬥則融合了第一代和第二代的系統，玩者不會看到自己角色的，但是保留了自動攻擊的系統，戰鬥時的背景音樂會隨玩者的優勢或劣勢而改變。



第四集 「夢幻之星—千年紀之終焉」



故事舞台再次回到亞魯哥魯太陽系，不過已經是第二集故事之後一千年的莫他比亞星：母電腦被破壞，第一惑星巴魯瑪爆破，莫他比亞的科學文明和總人口90%消失得無影無踪。這時的莫他比亞出現了靠狩獵維生的人和留着大量的遺跡。一個巨大的陰謀，正向着主角迫近……

主角仍然有代步的工具，也要來往其他星球，但是最吸引的是會有第二代的妮依複製品、近似第三代的機械人出場呢！

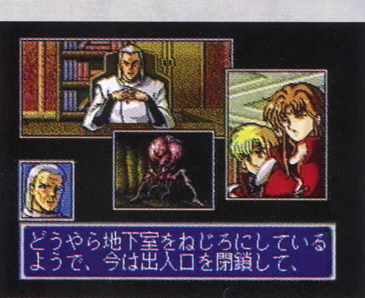
這一代的作戰系統進一步強化了，除了加入自動指令和恢復角色於戰鬥時的顯示之外，還有很多新的指令。角色都加入了一項新的特技（とくぎ），是每個角的獨有的。戰鬥時，玩者可以因應敵人屬性的不同，而設定隊中角色的攻擊方法（マクロ），別於自動模式的是它可以有共八個的組合，加入組合技術，即是兩個或以上的角色同時使用技術攻擊來增加威力。若是乘着交通工具時遇到敵人，更可以用交通工具的武器來攻擊呢！

別於上兩代，這一集的主角因為是獵人的關係，所以加入了一個狩獵系統，玩者可以靠擊倒魔物來賺取賞金。另外，為了方便玩者，記錄遊戲不再是只限於某個所場進行，而是在平常移動中也可以。還有是它加入了和同伴商量的指令，當不知下一步如何做時，大可以試試和同伴們商量一下。











充滿原創要素的SATURN版登場！！

前言

在MEGA CD上大受歡迎的RPG，LUNAR系列第二集於SATURN上堂堂復活！除了完全移植外，這個版本更加入了豐富的完創要素，改良了的系統加上各種事件的追加等，而且所有動畫也是重新製作的呢！

■洞窟的內部，和前作一樣與敵人遇上便會戰鬥。


■在神殿內部移動中的畫面。

Text：積奇

RPG　MEM
製造商：角川書店／ESP　發售日：98年夏季予定
售價：7800日圓
SEGA SATURN



LUNAR2 ETERNAL BLUE

和各人相會，合力拯救「LUNAR」吧！

位於女神「亞路狄娜」統治的LUNAR邊境的一個遺跡，這裡有一粒能解除青色塔封印的寶石。充滿好奇心的主角「希萊」和他的祖父決定往這個塔冒險，亦因為這樣，他們便和跌進不思議空間的少女「路西亞」遇上了，而往後會有什麼事情等着他們呢？

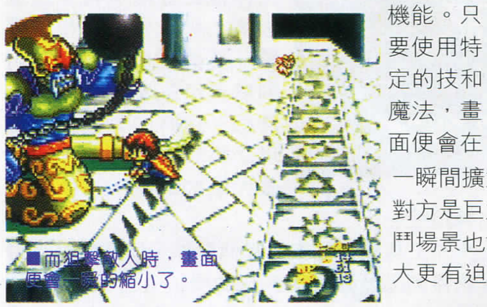

■在未知的世界和不同的人相會

戰鬥場面也POWER UP了！

運用了擴大縮小的機能

這個SATURN的移植版，戰鬥畫面得到大幅的強化，而最特別的便是用了這個擴大縮小機能。只要使用特定的技和魔法，畫面便會在一瞬間擴大或縮小，而當對方是巨大的怪物時，戰鬥場景也會相應的變得更大更有迫力啊！


■例如當跳高時，畫面是會這樣的。


■而狙擊敵人時，畫面便會一瞬的縮小了。

攻擊方法也大幅增加了！


■雖然和以前的敵人相同，但其攻擊方法已不同了。

畫面雖然強化了，但攻擊方法會怎樣呢？這個當然不用擔心了，這個移植版的攻擊方式將會大幅增加啊！再加上聲優們的配音，相信戰鬥氣氛會更高了。

深奧的紋章系統

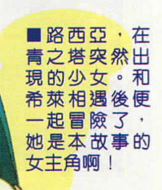
SATURN版的特色之一便是這個「紋章系統」。當角色裝備了「紋章」這個道具時，該角色便能使用各式各樣的魔法了。不同的紋章會有不同的屬性，把它們組合的話，便能使用更強力的魔法了。

■就算是不能使用魔法的角色，只要裝備了紋章便可使用魔法。


■不同的紋章組合，魔法的屬性也會變化。

人物介紹


■主角希萊和他的朋友路比。他相信這個世界是有龍神和女神的，是一名好奇心旺盛的少年。


■路西亞，在青之塔突然出現的少女。和希萊相遇後便一起冒險了，她是本故事的女主角啊！



夢幻模擬戰V傳說之終結

LANGRISSER V～The End of Legend～

TEXT：J.J

SRPG　MEM

製造商：MASIYA　價格：6300日圓
容量：CD-ROM

SEGA SATURN

光與闇之劍最後一戰

由《IV》的中段開始另一個故事

自從MD版開始，在為人接受的人物設定及出眾的系統下大受歡迎的《夢幻模擬戰》系列，將會於今年6月推出其最新一輯作為系列的終結。

雖然過往4集都是圍繞着聖劍LANGRISSER及魔劍艾哈撒之間的爭鬥，但這次的故事則可算得上頗為大膽創新，因為故事開始的時間帶，是設定為前作《IV》的中期，而且主角斯古馬更是前作主角宿敵之一「傑沙羅夫」所調製出來的一名「人造兵」，換言之若以前作的角度來看，這一集的主角應該算是屬於邪惡勢力的人，到底他會在怎樣的情況下捲入聖劍與魔劍的鬥爭之中，而前作的故事完結後其實又是發生了甚麼事情的呢？相信若是玩過上集的朋友，到玩這一集的時候會有趣得多……



■主角原本似乎是傑沙羅夫的秘密武器。



■除了主角之外，遊戲中還有不少同伴都是出身自人造兵的。

完成形態之JPS系統

今集仍然會保留上集確立的JPS（Judgment Phase System判斷力行動順序系統），而今集各部隊的行動指標更會因職業的不同而有所變化，例如你可用盡所有行動量來移動而不攻擊，又或是在攻擊後再移離戰場，此外今集的圖版並非是以方格為單位，各位可隨意決定目的地（有點像III的情況），而指揮官和傭兵的部隊會統一為一個行動單位，這樣要確認指揮範圍便容易得多了。



■在今集中，部隊的行動力會以較圖案化的方式顯示。



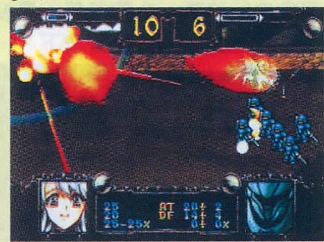
■在輪候行動順序時，指揮官與傭兵統一起來會較方便調動。

系列中最高質素之畫面

就如各位所見的圖片一樣，今集在畫面方面比上集又再作出了大幅度的改良，不旦部隊及人物的SIZE加大了，在故事的很多重要場面都會加插全畫面大小的插畫，而III代時受好評的OP動畫亦會在今集再度出現，兩年前已有那個水準，到了今日會強化到哪個地步呢？



■今集的戰鬥畫面不旦公仔較大，LOAD碟時間亦大幅縮短了。



■指揮官攻擊時，當然會有華麗的特別效果。

傭兵混合部隊之登場

除此之外，現時已公開的系統之中，較重大的改變是傭兵可以組成混合部隊；過往因為每位角色只能選一個兵種，戰力的分配往往不夠平衡，但這次看來可以組成一支最強的傭兵部隊出戰了，不過這亦意味着需要更花心思來調動部隊，而且敵人應該亦一樣會以混合部隊的姿態出現，可以預計對兵種相性的了解將會是勝負的關鍵。

主要登場人物

斯古馬（主角）

傑沙羅夫所製的人造兵，故事開始時由於剛剛醒覺，所以對這個世界幾乎是毫無印象的，而他到底會隱藏着甚麼力量，他的身世又會否有着驚人的秘密呢？

琳達

同樣是由傑沙羅夫所製的人造兵，魔力容量增大實驗之下誕生的產品，由於在培養途中學習了各種知識，因此能協助主角為他提供情報，只是本身欠缺了身為人類應有的感情，經常都帶着冷漠的語氣。





SLAYERS ROYAL

TEXT：古拉拉_B

SLG　MEM
發售日：6月25日預定　發行商：角川書店/ ESP
製造商：オニオンエッグ/ JAM　價格：預定5800日圓（不連税）
PlayStation

魔劍美神初臨 PS



這個遊戲曾於在SS上推出，現於移殖到PS上，雖然有別於OVA版和電視版的故事，但仍然由原作者「神坂一」所監製，所以沒有玩過SS版的玩者這次就不能錯過機會。除了原著中的魔法師莉娜（リナ）、劍士加奥利（ガウリイ），還會加入OVA版的那珈（ナーガ）和原創人物拉古（ラーク），令遊戲更多姿多彩。遊戲中還加入面角色的配音，而且是有名的聲優，實在不能錯過遊戲　的對白。





戰鬥

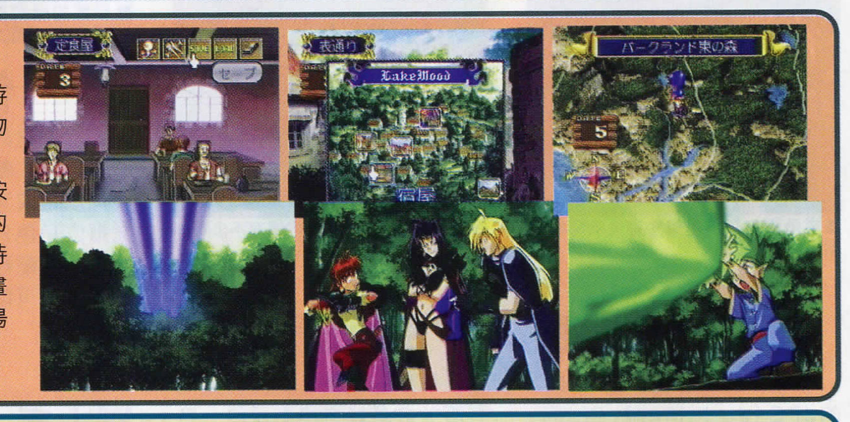
戰鬥是以回合形式進行，玩者設定了角色的行動之後，角色便會自行移動，攻擊等等。最初角色都會是在AI模式中，若要變更，可以在角色行動時按下×，然後便會出現命令游標。將游標移到角色上便可以命令，同時按下R1或R2便可看到角色當時的命令選擇。




AI	選擇某一種的攻擊模式，角色會自己行動。分攻擊形、防禦形和電腦決定（おまかせ）
攻擊指示	可以命令角色移動、攻擊或用身體去撞開敵人。
防禦指示	當角色受到攻擊時的回應行動，有反擊、逃走和回避三個基本的行動，但個別角色會有特殊的選項。
魔法攻擊	只限能使用魔法之角色可選，按下後會出現一個魔法例表供選擇。

冒險

平時冒險是以AVG形式進行，畫面有一個游標，玩者可將它移到人物之上按A來對話，或移到物件上才調查。按×便會出現選項：移動、SAVE、LOAD、CONFIG等基本選項，而移動是可以直接按下口來選擇的。另外，若在不同的場所，會有不同的特別選項，如在旅館時會有「休息」，酒吧或餐廳時會有「吃東西」等等。當到了劇情表現時，會有動畫播放（！）。那些動畫片段的製作，更是由製作劇場版和OVA版的人員擔任呢！



特別之處

這回PS版增加了五個迷你遊戲，而且整個角色會在畫面中出現，不像SS版只會出現臉孔，吸引力大增。（會否令人忘記玩主線遊戲呢？）

迷你遊戲

1）VORACITY BATTLE 鬥快吃東西大賽
是莉娜和加奥利的比賽，玩者要順序按下口×〇將食物吃掉，在限定時間內比加奥利吃得更多。若吃了辣的食物，是會一段時間內不能動的。

2）GRAND ROTATION AMERIA　高台跳下鬥美比賽
亞美莉亞（アメリア）參加的比賽，要在高台跳下並做出一些華麗的動作。玩者可以輸入指令來做出不同的動作，共分四個難易度。

3）NAGA OF LOUD LAUGH 鬥笑鬥長氣比賽
遊戲目的是要令那珈高傲的笑維持長時間，方法是笑之前按鍵令她吸更多的氣，發笑時便可以更持久

4）SLAYER QUIZ　魔劍美神問答大會
純粹是一個問題遊戲，但是裏面的問題都是很深入的，相信只有真的正SLAYERS迷才知道答案……

5）LINA VS ROBBERIES SP 擊退盜賊
好像太空侵略者的射擊遊戲，玩者控制着莉娜使用魔法箭去擊退盜賊。級數上升時盜的數目也會增加，若盜賊超越了防線便當玩者輸了。





修羅之門

不敗之武術陸奥圓明流在PS向你挑戰！

TEXT：J.J



製造商：講談社　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

PlayStation

基本操作

這遊戲基本上是用齊所有按掣的。單按□或△時是小攻擊，若配合十字掣來按□或△則會變成中攻擊，而單按或配合十字掣按○掣則會是大攻擊。

遊戲中的角色並不會自行防禦，你要在對手攻擊時按×才可，單按×可防禦敵人的上段與中段攻擊，但要擋格下段攻擊就必須配合↓來按×掣。

左右軸心移動

既然作為一個3D格鬥作品，戰鬥時亦應有些空間感才可，所以當各位在戰鬥時按L1或L2掣的話，是可以按敵人為軸心移向畫面前方或後方的(感覺上是繞着敵人向右或左移動)，善用這種移動方法，便可避過截擊而接近對手。



可折斷的就去折斷吧！

當近距離同時按→及○掣，你便會進入捉住對手的狀態，這時最簡單的攻擊是同時按○×掣，將對手摔在地上，但若配合一些特定的按掣組合，是會變成使用關節技折斷對方手腳的；當手腕被折斷時，你除了不能再使用那隻手攻擊外，最麻煩的便是不能進行防禦，若是腳部被折斷的話，你便不能使用→→或←←的彈前及彈後。





遊戲中的隱藏人物

遊戲中一共隱藏了三人角色，除了特別為這PS版而設計的女性格鬥家「多露絲•雅琉娜」之外，原著中第二部的宿敵「不破北斗」是1P模式時的最後對手，此外在百人組手模式戰至第九十人時，更會遇上陸奥的女朋友(?)「龍造寺舞子」。

事實上，當各位爆了一次機後，選人畫面中便會增加了他們，但就必需在選人畫面按向上方、以RANDOM的方式來碰運氣，至於其他較可靠的方法，則要留意日後的秘技工場了。

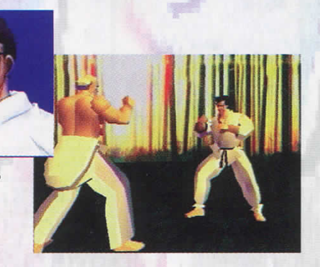


雅琉娜



本身是蒙古的摔交高手，曾參加該地區的紛爭而參軍，數月後更盡得教官所識，其後的經歷則無人知曉。

不破北斗



圓明流另一支派「不破圓明流」之傳人，為打倒陸奥而參加異種格鬥技戰，原著中死於圓明流奥義「四門」之下。

龍造寺舞子



武神「龍造寺徹心」的孫女，對九十九抱有好感，遊戲中她會分別以柔道袍與水手服這兩種制服登場。

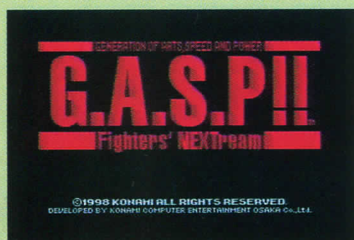
百人組手模式

簡單來說即是「百人斬」，你要利用所選角色僅有的體力，應付總數達100名的對手，他們會以十人為一個循環，當第一至九人的時候，會是位名叫「秀明」的嘍囉，每到十人則會遇上主要人物作中首領，由於沒有CONTINUE功能，想打敗守尾關的陸奥似乎需要有無限的根性才可。









G.A.S.P！！～Fighters'NEXTream～

GENERNATION OF ARTS, SPEED AND POWER

TEXT：KOTARO



STORY

在中國拳法界湛露頭角的「天才格鬥少年」冰室魁，每天均努力進行艱苦的修練。一日，收到一位名為「大神 靈爾」發出的邀請信，參加其舉辦的格鬥比賽，意為分出誰是最強的傳說格鬥家，然而更誇下海口，只有優勝者方才有資格挑戰他。就是為了「最強格鬥家」的稱譽，在本能的驅使下，幾位格鬥家因而聚首一堂，持着不同的理由和慾望，捲入戰鬥的旋渦之中。



基本操作

方向鍵	游標移動
START 掣	表示 MENU 畫面
跳躍	↖ or ↑ or ↗（瞬間輸入為小跳躍、長時間輸入則為大跳躍）
蹲下	↓
蹲下移動	↙ or ↘
前進．後退	← or →
前方．後方 DASH	←← or →→
A 掣	KICK（K）／決定、進入次畫面
B 掣	PUNCH（P）／取消、返回前畫面
C UNIT 掣	SWAY（S）橫移動
L TRIGGER 掣	TAG BATTLE 和 TEAM BATTLE 中選擇交代角色
R TRIGGER 掣	GUARD（G）防禦
↓＋A	下段 KICK
↓＋B	下段 PUNCH
L＋R	角色交代

共同操作

通常時

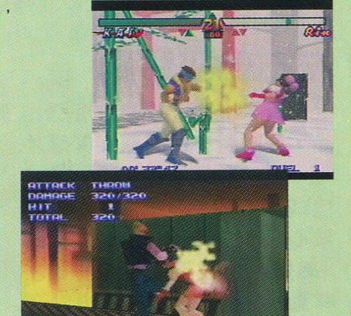
投技	近敵時 P＋G	內移動	↑＋S（↑↑為 DASH）
三角飛	牆壁於背後時 ↖	外移動	↓＋S（↓↓為 DASH）
SWAY	←＋S	挑發	G＋S、K＋S、P＋S
迴避	→＋S		
受身（被對手吹飛時）		S 連打	

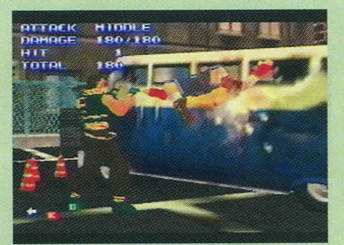
倒地時

體力回復	S 連打	橫轉起上	G 連打
時間縮短	P 或方向連打	HEAD SPRING	↑＋掣連打
足重組	→→＋G or ←←＋G	起上攻擊	K 連打
		DOWN 攻擊	↑＋P
前轉．後轉起上	←＋掣連打		

ACTIVE OBJECT SYSTEM

利用版面內的道具和障礙物，令其攻擊損耗增大的戰略性系統。

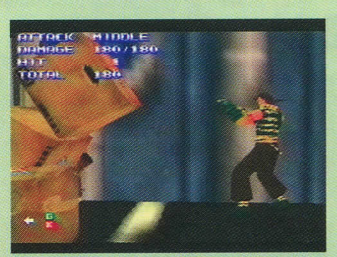




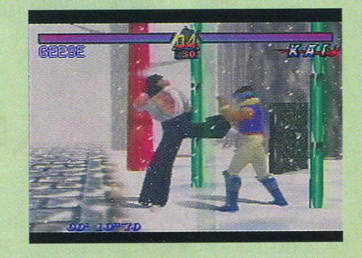
■岩石及車等地形除了令攻擊損耗增大之外，更可牽制對手，封殺其移動



■牆壁和柱躉作為三角飛的道具，同樣能封殺對手，而且破壞牆壁和柱躉後，版面的空間亦會擴大



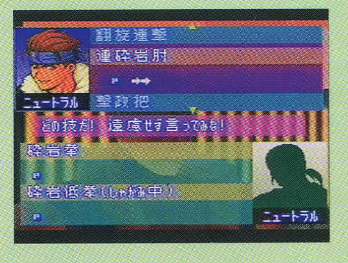
■持有彈性的舊車軚和紙皮箱，能令受損程度下降，計算其位置取得戰略上有利陣地



■淺水地方雖然能令所受損耗減低，可是卻強制倒地後不可作體力回復

EDIT MODE

在此模式中，玩者能自由選擇角色的各項設定，當製作完成記錄後，便可與其他角色對戰。新EDIT的角色，最初並未持有屬於自己的固有技，只有最基本的動作和攻擊，玩者需要完成TRAINING MODE的訓練，對戰角色便會將技傾囊相授。





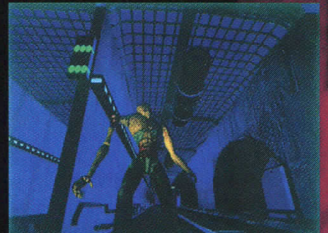


DARK MESSIAH

INTERACTIVE HORROR ADVENTURE

真・融合體公開！

在69期《遊戲誌》中，我們已為大家介紹過AVG《DARK MESSIAH》的遊戲特色、角色和版面的初段介紹，然而今次則會主要介紹剛公布的新資料，就是遊戲中謎之生物融合體，以及同伴角色神谷京二的故事背景解說，發掘《DARK MESSIAH》背後所隱藏的秘密。



■初次現身的融合體衝擊現場

■其中兩名身份未明的融合體

TEXT：KOTARO

© ATLUS 1998



居住地區



■為逃避背後突然出現的融合體而誤打誤撞進入隱藏地點



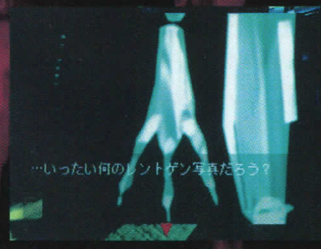
■酒吧LITTLE JAMICA內，佔着大多數的都是妖異之人

迷宮介紹

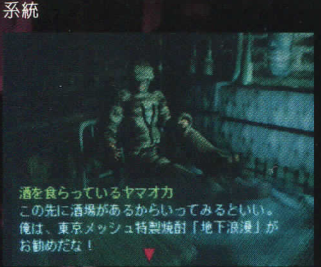
地下下水道・水路



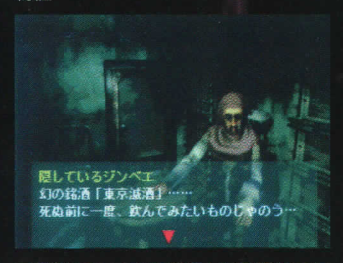
■能確認現在位置的AUTO MAPPING系統



■利用X光發現了一些屬於人類以外的物體



■從東京MESH的居民口中，能得悉各項的情報



■要以ITEM「東京滅酒」作為開啟通行秘道之門的條件

PARTNER CHARACTER STORY 介紹

神谷 京二

那班地下鐵的乘客之一，與主角和奈緒美同樣為逃避正體不明的妖怪，而闖進東京MESH內的其中一名生還者。

在廣闊暗黑世界中彷徨的神谷京二遇上主角和奈緒美，心想除他以外竟有其他生還者能活於這世界，亦令他為之乍舌。但是他們為着共同的目的，找尋通往原來世界的出口而向着東京MESH的最盡處進發，雖知道路上會遇到不明的生物融合體侵襲，然而主角和奈緒美卻並不知道，原來更危險的正就在咫尺。受到廣域搜查的通緝犯神谷京二實為無差別的殺人者，而他一直隱瞞身份，究竟目的是甚麼？



■全國搜查通緝犯「神谷 京二」



■主角、杉浦奈緒美和神谷京二被捲入慘劇的開始





東京23區制服WARS

TEXT: 古拉拉_B

AVG
發售日：3月26日　製造商：MAP JAPAN
價格：6800日圓
MEM
PlayStation

穿校服去打架？！

在近未來的東京，曾出現了一次「制服戰爭」，高校女生和政府之間的戰爭變得不能控制，最後因為高校女生一派的領導者失蹤了亦告完結。不過不久之後，一個名叫「ヘヴン」的制服團體又再出現於東京，並佔領了23區……

故事的主角某日收到一封信，請他去東京救一個叫來崎涼子的少女，怎知找到涼子時，才發現她的哥哥來崎龍治，即是制服戰爭的主角失蹤了。為了找出來崎龍治和「傳說的制服」，主角便和同伴們在動亂後一片混亂的東京展開冒險。

AVG

每到達一個區域（如新宿、上野、世田谷），都會有幾個地方可以到訪的。玩者要四處調查才能找到同伴。

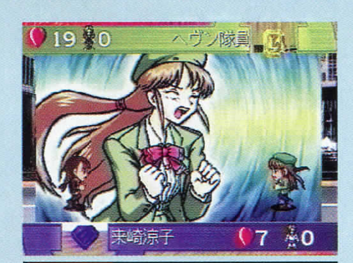
團體戰

在這時的東京，制服都是藏有神秘力量的。力量共有三種：FORCE（紅色）、LUNA（黃色）和理（藍色），而他們是互相克制的。對手也是穿着制服的關係，所以也會有屬性，玩者可以得出而選用適當的角色近戰。作接近戰之前，可以先用手下去攻擊人。手下是戰勝後取得，可以隨意分配給每個角色，也可以隨時更改。但是對頭目角色或將會成為同伴的角色時，是不會看到她們的屬性的。

遊戲分兩個部份，一個是以AVG形式進行，另一個是以團體戰。目的是在東京23區中找出同伴幫助自己，最初會有四個區可以選，每個區　面都會有一個同伴等待着玩者，但先要了解她們，替他們解決事件，還要戰勝了她們才會加入。







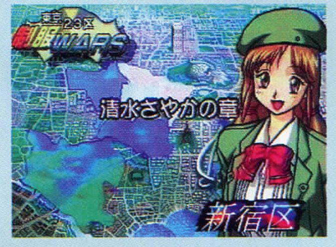
	勝	負
紅	黃	藍
黃	藍	紅
藍	紅	黃

同伴故事

「清水彩（さやか）」之章

新宿經過服制戰爭之後已殘破不堪，人們都搬到新宿奈落之谷。到達後因為人太多，主角和涼子及亞美失散了，四處尋找她們時，遇到一個很好人的老板娘，她教玩者到學校的電子報告版看看有沒有消息,但當玩者到達學校時卻遇上了敵人守着校門，幸好清水彩放下了一個煙霧彈替主角解圍。主角回復知覺之後，老板娘再次出現，並托玩者送一箱東西去學校，玩者答應了。到達學校時再次遇到那班敵人，這時亞美出現和主角一起將敵人擊退了。到達約定地點後，發現彩在這裏，還在地下制服工場工作。主角告別後便到電子報告版調查，知道涼子會在神社等候主角，於事二人便起行。

來到神社，三人聽到一些怪聲感到好奇，發現原來有一個動物園在此。這時彩也來到餵飼動物。當三人正想上前打聽來崎龍治的消息時，敵人再次來到，擊倒後彩說再要試試主角實力如何才答應要求。戰勝後彩會加入，儲存後便可到達下一章。





「真行寺霞」之章



到達涉谷之後，涼子提意去找真行寺霞，於事四人打算到學校調查一下，卻被該校學生重重圍着，涼子道出來意之後，學生們便帶四人去找「番長」真行寺霞。主角說想請霞一同去找龍治，霞卻要來一次較量（？！）。眾人被她的行徑嚇得半死，於事便將目標轉移到住宅區。主角們走過其中一家時，發現一個很熟識的面孔，原來是穿起了少女服裝的真行寺霞！她的說話也變得十分有禮，原來她是有錢人家的女兒。被主角揭穿霞感到實在不是味兒。之後主角們和霞來到公園，

霞說這種打扮是為了方便去調查，但她仍然口中聲聲自己是硬派。突然，追查霞消息的敵人來了，霞也立即「變身」應戰。雖然勝利了，霞卻覺得要主角們這些「軟派」幫助而感到不高興。

夜晚主角們到地盤調查，聽到一些怪聲，偷看之下，發現霞在進行特訓，當主角們正感到奇怪時，霞特訓用的鋼根倒下把她壓着，於事主角便把她送到醫院。翌日，主角去探望霞時卻發現她已離開了，因為擔心霞，主角到處找尋，終於在學校找到她，卻被她罵個狗血淋頭。敵人又在這時來襲，霞因為看到來崎的照片忘了形（因為來崎也是「番長」，正合霞所好）。擊退敵人和戰勝霞之後，便可以到達下一章。









信長之野望 將星錄

《信長之野望》系列，從PC到現在的Sega Saturn，不知不覺已經歷了10年的光景。如此歷久不衰的作品，足見它確是過人的吸引之處；至於在今集中，除了保留原有特色之外，更加入了不少由真人演出的歷史事件片段，總之喜愛此系列的朋友，便絕對不能錯過。

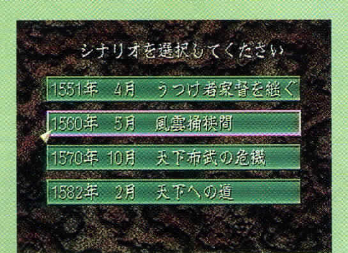
By: Agent X · Glen

SLG | 製造商：KOEI　售價：9800日圓
MPLY | MEM | SEGA SATURN

統一之路

遊戲主要提供了4個時期予玩者選擇參與，包括：1551年－「傻瓜家督之繼承」(うつけ者家督を継ぐ)；1560年－「風雲桶狭間」；1570年－「天下布武之危機」及1582年－「通向天下之道」(天下への道)。

*「傻瓜家督」即指織田信長。(由於信長年輕時放縱不羈，故有「尾張傻瓜」之稱)



爭戰

遊戲中，戰爭主要分為三大類：「野戰」、「包圍戰」及「攻城戰」。野戰進行時，行軍回合會因季節而出現變化；而包圍戰主要是切斷防守的城池與外界的聯繫。攻城戰方面，遊戲亦設有「兵糧攻」和「水攻」2種新戰術供玩者使用。



■ 野戰畫面。

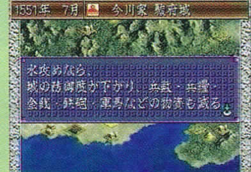
季節與行軍回合的關係

季節	回合數
春	4
夏	5
秋	4
冬	3

武將等級一覽

等級	最大士兵數	必要經驗值
大名	1000 人	——
家老	900 人	500
家老	750 人	300
部將	600 人	150
侍大將	500 人	50
足輕頭	400 人	——

水攻－使用水攻的話，便必須要消耗軍費1000。另外，水攻亦只能在特定的季節和城池上進行；通常能夠使用的季節為夏季，即6-8月之間。至於可進行水攻的城池，只有：勝瑞城、大坂城、駿府城、深志城、富山城、水戶城及久保田城7座。



■水攻可造成較大的破壞力。

■手下若有忍者的話，便可進行暗殺等間諜活動。

勝敗之間

「順我者生，逆我者亡」：武力統一

遊戲的目的固然需要玩者從各地割據勢力的手上，把四分五裂的日本統一起來。不過，統一的手段卻有兩種，而其中的「武力統一」就是需要玩者擊敗所有的大名，並完全攻佔全國40座城池，這樣才算是統一全國。

「以和為貴，以德服人」：同盟統一

另一種統一的手段就是「同盟統一」，玩者本身除了需要擁有20座城池之外(必須包括二坂城)，更要與當時所有尚生存的各地大名成為盟友。只要玩者再獲封為「征夷大將軍」的話，便算是完成統一了。

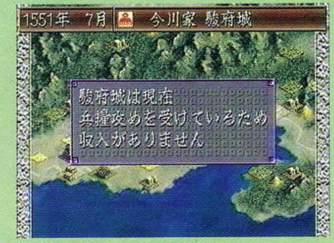


■ 可根據情況而作出不同的戰術。



■ 「一喝」可令己方部隊從混亂中回復正常。

兵糧攻－當攻方完成包圍敵城池的行動後，便可發動「兵糧攻」。此戰術主要是切斷敵軍的補給線，令敵城成為了孤立的狀態，而城中所有的收入會因此而中斷。總之直到敵城出現彈絕糧盡時，便可輕易將其攻陷了。



■四面楚歌！形勢險惡。

追加兵器

名稱	簡介
家寶	可增加部隊戰鬥能力的Item，所以最好用來贈予一些能夠委以重任的武將。
大炮	可以從商人手中購入，價錢方面，就……！不過，所謂「一分錢一分貨」，威力強勁之餘，其攻擊範圍亦甚為廣闊，作為支援就最適合不過。
鐵甲船	同樣可以從商人處購入的武器，數量不多而且價值不菲，但是只要你擁有它的話，要取得制海權就絕非難事了。

新GAME

Text：積奇

© 1998 SQUARE

製造商：SQUARE 發售日：3月19日
售價：5800日圓
PlayStation

牌神2

SQUARE的實況麻雀遊戲第2集！！

由於上集的受歡迎，這個「Pro Logical麻雀・牌神」的第2作『牌神2』正式登場！除了用回上集受歡迎的松村邦洋氏配音外，為了使麻雀的初學者也能樂在其中，各式各樣的遊戲模式也加添了啊！！



牌神2的三大特色！

它的特色是什麼？當然是「聽得、震得和學得」啦！遊戲內每個模式皆充滿着這3個要素啊！！

實況報導

當各位進行麻雀耍樂時，實況天才「松村邦洋」氏會為大家作即時的現場實況報導啊！其令人愉快的實況聲音，一定會為各位舒緩打麻雀時的緊張感吧。



■這個有趣的人便是松村邦洋了。



而在「麻雀格蘭披治」模式，松村會和各位一起環遊世界的。當玩者和各地的「雀士」對戰時，松村也會為你作出愉快的報導。



■這裏不是香港嗎？


■和各式各樣的人進行對戰。


■松村會為各位作現場報導的。

震、震、震！

在眾多麻雀遊戲中，能對應DUAL SHOCK的便只有這個了。有震動感的麻雀GAME一定會為喜歡玩麻雀遊戲的你帶來驚喜吧！小弟奉勸各位玩時一定要用DUAL SHOCK啊！

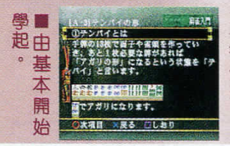
也有得學習啊！

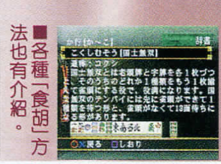
覺得這遊戲太難了嗎？不要緊，遊戲內設有各個學習模式啊！因應各玩家能力而設的學習模式，各位是可以自由選擇的。

「基本學習模式」



在這模式內，由遊戲的基本至各個用語的解說也十分齊全啊，對麻雀的初學者來說真是十分體貼呢！


■由基本開始學起。


■各種「食胡」方法也有介紹。

「手役學習模式」



何謂手役學習呢？這模式為對打麻雀有認識的人而設，你可以隨意的配置麻雀，而評判便會為你的「牌」作出評分。當然，要取得高分便要多動腦根了。



■接下來的題目是三暗黑。



■看吧，終於取得高分數了。

「聽牌麻雀模式」



對打麻雀有一定認識的人，這個聽牌麻雀模式便非常適合。因為這個模式會教你怎樣打牌才是最有效率，玩者想提升自己的打牌能力的話便要嘗試一下了。


■也會教你怎樣叫胡才能取得好成績。



■有得叫，無得食。

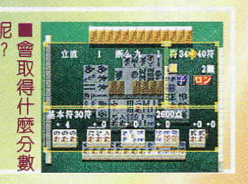
遊戲內的特別模式



這個特典麻雀模式，是一個給玩者作自由對局的特別模式。有什麼特別呢？因為它並不是普通的玩玩便算，而是以計分來作勝負的，這樣便可以領會牌神2的有趣之處了。



■叫胡啊！


■會取得什麼分數呢？



水木茂之妖怪圖鑑總集篇



Test：積奇



喜歡妖怪的人快來啊！

前言

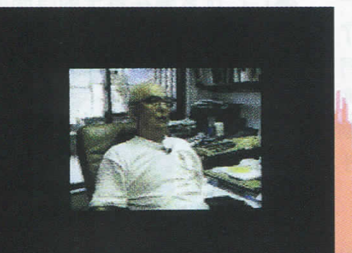
由水木老師所描繪的不思議的妖怪世界正式於SATURN上登場！除了遊戲本身和圖鑑（DATA BASE）外，就連MOVIE也十分充實呢！！

一起來尋找水木老師吧！

水木老師的作品竟然不見了水木老師？而這遊戲的主要目的便是要從茫茫的怪物海之中把他找出。只要能完成各種事件（和怪物相會）後，故事便會慢慢的前進了。遊戲內的各種怪物都是活生生的，不同怪物會有不同性格，而出現的場所也會不同。配合上遊戲內的MOVIE和音響，水木先生的妖怪世界更加活靈活現了。

遊戲以外的圖鑑部份

只要熟讀這個圖鑑部份，你也可以成為妖怪博士啊！遊戲內共收錄了971隻怪物，而且除了日本的怪物之外，就連外國的怪物也相當之多啊（怪物們的動畫也收錄其中）！！由恐怖的怪物至令人覺得攪笑的怪物，沒名和出名的怪物等林林總總，除了可用五十音來檢索它們外，也可以利用它們的出現場所來檢索。遊戲內更收錄了水木先生的對話，對妖怪有興趣的便要留意了。



■這個便是水木老師了。



■遊戲內也有戰鬥的部份。



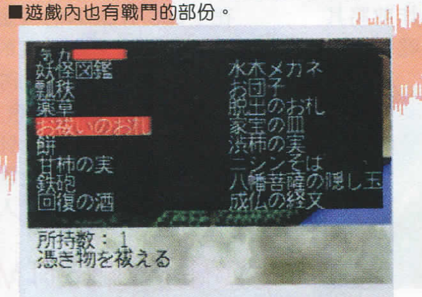
■這是圖鑑篇的妖怪一覽。



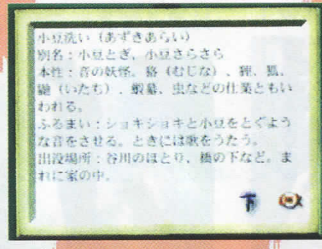
■居然有這樣的妖怪。



■會遇上各式各樣的怪物。



■道具也十分多。



■有長細的解說。



■也有動畫呢！

遊戲內容

一天，玩者本身為了取得妖怪圖鑑而前往水木老師的住處。十分幸運的水木老師真的在家，和他文談一會後，亦從他手上取得了妖怪圖鑑。但是奇怪的事發生了，打開妖怪圖鑑後發現裏面竟然是什麼都沒有的白紙。當正想問為什麼的時候，水木先生竟然不見了，而他亦留下了一封信。信的大概內容是：「我（老師）往森林去了，有興趣的請到我這裡來，更希望你會把我的眼鏡和妖怪圖鑑一併帶來。」可是老師的住宅附近也不見有森林啊，怎辦好呢？



■對妖怪有興趣的主角前往找水木老師。



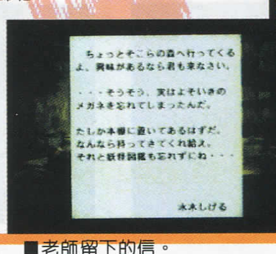
■老師呢？



■這個眼鏡有什麼用呢？



■由老師手上取得的圖鑑，內文全是白紙，有什麼用呢？



■老師留下的信。



金田一少年事件簿 地獄遊園殺人事件



製造商：KODANSHA　容量：2 CD-ROM
記憶BLOCK：1個



PlayStation

TEXT BY：小健健

今次殺人鬼的表演舞台是在遊樂場！

我還記得幾個月前，造那個SATURN遊戲《金田一少年事件簿 星見島 悲哀的復仇鬼》之攻略時，被那些古怪的劇情氣到哭笑不得。數個月後，又一隻以金田一為題的遊戲推出了，不過今次不再是SATURN遊戲，而是Plat Station遊戲一隻。但是嘛，玩法又否跟上作一樣呢？我們一起去瞧瞧吧。（而玩者也可參考第66期《遊戲誌》蝦子麵的詳盡介紹）





STORY：

話說可愛的美雪姐姐（啊啊，今次她是由宮村優子配音的呀，哈哈）被抽中，去參觀一間仍未開幕的新遊樂場。當然她會同金田一一起去啦。

就正當他們在這遊樂場四處參觀的時候，殺人事件發生了。（嘩～～～！好老土呀！！）但這只不過是兇手其中一個「惡行」。最可怕的，是「他」在遊樂場中放了數個炸彈，金田一不怕要找出兇手，更要在炸彈被爆炸前將其拆掉。究竟能否成功呢？





遊戲是怎樣玩的呢？

基本上本遊戲共分兩個大部份的，現在就讓我介紹一下吧。

選項部份：

在來到一些調查畫面時，（例如發現了屍體）那麼電腦就會提出好一些選項要你作出選擇。當然，基於你的不同選擇，之後故事之發展也會有所不同。（噢，不要把自己引導去GAME OVER之路啊）





移動部份：

在其他的AVG中，若果要跑去其他地方，通常都是按指令，又或者是在一個大的2D地圖上跑來跑去。不過嘛，在這個遊戲中，玩者是用一個3D的角度，在一個用多邊形製作的遊樂場中四處跑。當然，在遊樂場四處跑的同時，可不要只是顧著玩機動遊戲。而是要在遊樂場找尋解謎的線索，繼而把兇手找出來。（不過嘛，在這個遊樂場的怪人可比正常人多很多倍，調查時一個二個都是知吾以對的，可令玩者很多時摸不著頭腦）



遊戲的SELLING POINT！！

真實時間系統！！

在這個遊戲內，入面時間流逝的速度時間是跟現實世界一樣的，即是現實世界過了一分鐘，遊戲內的時間也會過了一分鐘。（不過有時去一些特別的地方，電腦就會強制加你時間的）大家可能會問，這個系統有甚麼特別之處呢？剛才我也説過，這遊戲除了是要解謎的找出兇手外，更要拆炸彈！！玩者要在特定的時間內把炸彈找到。故此遊戲的敵人不只是「兇手」，還有一個敵人叫「時間」。



大量過場動畫！！

在上回SATURN的《金田一少年事件簿 星見島 悲哀的復仇鬼》中，動畫真是少得可以，我記得好像除了OPENING及ENDING之外就沒有了。但這隻《地獄遊園殺人事件》就不同了，除了入面的動畫質素非常高外，整隻遊戲的動畫總長度就超過40分鐘！！真是只是看動畫都值回票價。



令遊戲更耐玩的MULTI SCENARIO！

一般的AVG，就算有分支也好，它們都是在開發者一早設定好的軌道上，所以玩幾次後就很易會悶。不過，這隻遊戲給了玩者一個很大的自由度，可以讓玩者在遊樂場中自由走動。令到每次發生EVENT的次序都不同。也令遊戲的耐玩度增加不少。

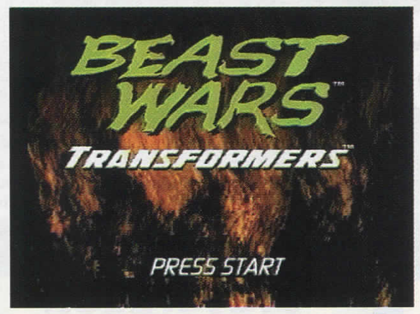


遊樂場的各設施應有盡有！！

這遊戲的故事舞台是於一個大得可怕的遊樂場中。而且很多真實遊樂場有的設置也可在這處找到，如鬼屋、水族館、海盜船等。不單如此，它們很多也可讓玩者跑進去玩的。令到玩者在偵查事件之餘，也可跟美雪去開心開心。（前後矛盾的傢伙）







變形金剛 野獸戰爭

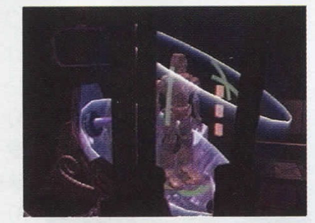
TEXT: 古拉拉_B

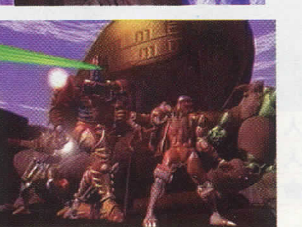
ACT	製造商：TAKARA	發售日：發售中
MEM	價格：5800日圓	容量：CD-ROM
PlayStation		

博派、狂派一家不完的戰鬥

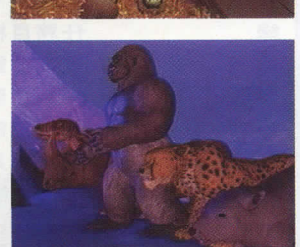
故事是以動畫版《Trasformer Beastwars 》的設定為藍本。一次博派追捕狂派的機械人時，太空船發生了意外，兩方都掉落一個只有野生生物，沒有文明的星球。由於太空船墮下時令兩方各人都受損，而且星球上的能量源產生破壞機體的磁場，所以兩方都仿照星球上的生物造了一個動物外形，以保性命。為了離開這個星球，相方的戰鬥要繼續下去……









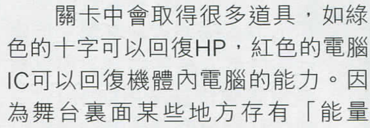




遊戲

玩者可以選擇飾演博派或狂派的角色，而每派都有四個能力不同的角色，可對應各個任務性質不同而選用。遊戲是以第三人身動作形式進行。每個關卡中都有一個道具，取得之後，過關後會出現一個飛行射擊關卡，通過了便可以救回一個死了的同伴。

關卡中會取得很多道具，如綠色的十字可以回復HP，紅色的電腦IC可以回復機體內電腦的能力。因為舞台裏面某些地方存有「能量源」，那是會破壞機體內的電腦，所以除了要取得這道具之外，有時候還要變身成野獸型態，某些地方也要變身成跳躍力較高的野獸型態才可通過。但是，變成野獸時不能攻擊，反而變成機械人時攻擊可以自動鎖定目標。





開始

當玩者選了派別之後，便要選任務區域。遊戲共有四個區域進行任務。每個區域都會有三個關卡，進入之前會簡介行動目的。初時只有市區和沙漠兩個，但玩者通過更多的關卡後便會增加。最後就是選角色出戰。





操作

↑ ↓	向前、後移動	△	變型
←→	向左、右轉	×	跳躍
L1 、L2	向左、右橫行	○	使用特別道具
R1	視點轉換	START	暫停
R2	快速轉身	SELECT	中止任務
□	發射子彈		

版面簡介

市區—第一關



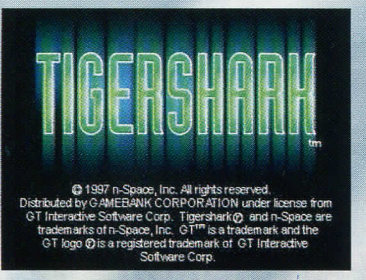


最初玩者會遇到四個炮台、一群小兵及四至五架飛行敵人，由於玩者可以自動鎖定目標，所以只雖小心敵方炮台，慢慢攻擊便可。玩者可以在鎖定敵人後按下□不放作儲力（瞄準器會變成藍色）。若能量下降，便要取得綠色的十字回復體力。

經過一段路，便會到達一個較廣闊的地方，進入後不久，右邊地上會有一個紅色的正方形，踏上去便可以打開左邊的門，進入後儘快走到建築物的內部，裏面有一個機關可以打開電閘，但要小心一個會噴出白色氣體的東西，那些氣體可減去大量體力。到了電閘後面，會出現大批飛行敵人和三隻地上敵人，最好是逐個擊破再繼續前進。　面又會有機關來打開另外的一扇門。玩者要留意途中會出現一個像翼的道具，若取得，過關後會進入「拯救同伴」關卡。另外一個道具是飛彈形狀的，使用時要按下○不放，等到棒儲滿後放手便可作全畫面的攻擊。

打開第三扇門便可通往這關的首腦所在地。對付首腦方法是不能接近，站在斜上去的地方遠距離攻擊。因為不走近的關係，首腦是不會過來攻擊的（若它過來，受傷程度會較大），打倒它之後便會自動過關。





TIGERSHARK

TEXT：古拉拉_B

STG　發售日：4月2日　製造商：GAMEBANK
價格：3800日圓
PlayStation

入水能潛，出水能飛？！

故事

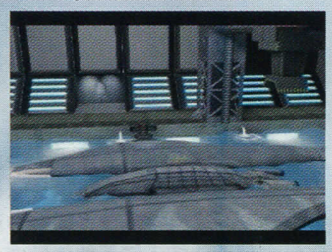
2060年的日本為了解決人口澎脹而增加能源需求的問題，開發了「地熱發電」的技術。初時以為是很成功的，但是過份使用地熱，卻引起了大地震，近60%人口死亡，大部份島嶼都沉沒了。鄰近的俄國趁這個機會向日本入侵。俄軍司令命令他的艦隊，借資源調查之名，其實是在日本海內安裝了很多吸收地熱的裝置，將能量用之於軍事方面。有一美國學者警告，這種裝置若再使用，可能會引起全世界性的陸沉……

為了破壞俄國的裝置，日本派出了仍在實驗中的可水上飛行潛艦「TIGERSHARK」，還裝備了停止「地熱吸收裝置」的EMC魚雷，向俄國的據點出發。

TIGERSHARK 解說

這是一艘可於水上水中活動的潛水艦。水上時，會放出火箭發射器，能使用多種追尾型和直進型的火箭，在水上可作高速移動。若將艦頭轉向水中，便可以潛水木，進行破壞地熱裝置或偷襲敵人。水中的主力武器是PPR-X激光，還有的是停止裝置活動的EMC魚


雷，對付敵軍潛水部隊。






1. 開始新的任務
2. 再次執行任務
3. 控制的設定
4. 音量調整
5. 難易度調整

註：再次執行任務時，是可以選擇輸入完成任務時取得之密碼或讀取記憶卡　面的記錄。

操作

↑	艦首向上
↓	艦首向下
←→	艦向左、右轉
□	發射子彈（水上）或激光（水中）
△	選擇導彈（水上）或魚雷（水中）
×	發射導彈（水上）或魚雷（水中）
○	鎖定目標（發射魚雷或導彈時會自動追蹤已鎖定之目標）
L1	選擇目的地
L2	使用聲納探測
R1	加速
R2	減速
R1＋R2	即時停止，速度變為0
START	暫停
SELECT	改變視點

遊戲目的：

一）破壞俄國的地熱發電裝置。
二）停止日本地熱發電裝置的運作。
三）破壞雷達和聲納探測器。





畫面解說

1）現在深度（在水平之上或之下，以米計算）
2）潛水艦的狀況：引擎（エンジン）、探測器（センサー）和武器（ブキ）



3）雷達
4）速度
5）武器狀況左邊是激光的能量回復度、右邊是選了的魚雷／火箭及彈藥餘數。
6）任務提示

雷達

遊戲時，畫面會左下方會出現一個雷達，有一個三角形會指示玩者目標的方向。還會有不同顏色的圓點通知玩者敵人或其他物品的出現。

黃	水中的敵人
灰	水上的敵人
粉紅	敵人的不會移動的武器
綠	任務目標
紅	現在被鎖定的目標
閃動	使用了聲納探測的敵人
藍	飛行中的敵人
白	特殊道具

註：若己方使用聲納探測，也會被敵方發現

版面介紹

第一關

任務是要玩者去破壞兩個俄國地熱發電裝置和停止一個日本地熱發電裝置。首先玩者應留意雷達和文字提示，才可到達海底的俄國基地。途中會遇到兩艘敵潛水艇，可以用MH65對付。此外還會遇到敵方的小型潛水艇，應以鎖定（按○）後以激光（按×）對付。水上會有兩艘大型戰艦，由於火力強大，應避免浮於水面，在水中用MH60或MH65對付便可。若果玩者有時間，可以將敵軍的聲納探測裝置破壞，然後再去破壞地熱裝置。俄國地熱裝置有嚴密防守，所以應鎖定裝置後立即用MH對付，避免受到攻擊。破壞裝置後可以取得回復裝甲的道具，應儘量取得，除此之外破壞海底的設施也可以得到這道具，而設施用幾發激光便可以破壞。









鬥神傳CARD QUEST

TEXT：古拉拉_B

ETC / MPLY	發售日：4月2日　製造商：TAKARA 價格：5800日圓 PlayStation

格鬥以外的亂鬥

鬥神傳自推出以來，除格鬥形式的版本，還推出了幾個桌面遊戲形式的，而《鬥神傳CARD QUEST》就是其中之一。遊戲採用了3D模式，鬥神傳一至三集、「S」和「URA」版中的角色都會在故事登場。故事是由某天英治(エイジ)遇到一個能使用卡片的神秘男子，那男子將英治的裂空斬轉化為卡片，並向英治攻擊，新的冒險為了查出真相而展開了。





模式

STORY MODE	從八個角色中選擇一個來進行，每個版圖也會有一個對手，勝了便到下一版和有劇情介紹。
FREE MODE	可從八個角色中任意選出作四人對戰或對電腦戰。沒有劇情，可任意選版圖。
CARD BATTLE	純綷作卡片戰鬥，可以從記憶卡中讀取以前遊戲中得到的特殊卡片，最多可以作四人混戰。
CARD ALBUM	觀看記憶卡中所存有的卡片。
TRADING	可以在記憶卡之間交換卡片。
OPTION	可改變遊戲中的操控、CARD BATTLE時的點數等等，還附加了人物介紹。

遊戲

故事模式會於九個版圖進行。先要選定玩的人數，最少一個玩者和一個電腦控制的角色(最多四個角色)，然後便會在各個版圖上進行比賽。先到終點的角色會和該版的首領戰鬥，然後無論勝負都會通往下一版，並會出現角色得分和卡片數目的排名。

輪到自己的角色時，選ルーレット便會出現輪盤，有一至九點，這代表玩者將會移動的格子數目。踏上不同顏色的方格會有不同的事情發生。選トーク可以知道角色和玩者「親密度」的多少(也可以看右上角的心形)，選カード便可以看到現時所持有的卡片數。システム是遊戲的設定。



綠色方格 月亮方格 太陽方格 星星方格	會發生一些特別事件，可能令角色的精神力、運氣上升或下降，也可能取得卡片，更可能令玩者和角色之間的「親密度」降低。一切視乎角色和玩者的運氣。（遊戲中共有一千個事件）
「CARD」方格	可取得卡片。
「CARD BATTLE」方格	和版圖中的其他角色進行卡片戰鬥。



卡片戰鬥

角色最初有二十點的能源(可在OPTION中更改)。角色先要選擇攻擊對象，若多人同時戰鬥時，會從其餘三個之中選一，二人時則沒特別。然後從所持卡中選四張作攻擊，卡片是沒有補充的，所以在第二輪或以後的攻擊時有機會取得少於四張的卡，但會取得之前未用過的卡。

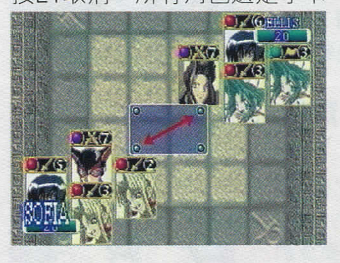


所有角色選了卡後，便要從自己的卡中選出攻擊的卡片，四張卡是對應按鈕的位置：□是上面的卡、○是下面的卡，如以類推，同時會有箭咀提示角色攻擊的目標。選好卡片後按START便輪到下一位。若不選任何卡便當防守，可防禦普通攻擊，選錯了可以按L1取消。所有角色選定了卡



片後，便會自動攻擊。若未將能源扣盡，便會有下一輪。若某一個角色能源扣盡，餘下的角色中最高能源便勝出，可以從對手手中得到一張卡片，FREE MODE中則可以選擇取那張卡。若相方同時能源用盡，先倒下的角色當作輸，但三人或以上的時候，能源最高的角色便勝出。

卡片左上角有四個顏色球代表攻擊的方法：紅色是普通攻擊、紫色是必殺技攻擊、黃色是投技、綠色是組合用，組合紅色的卡可以當必殺技使出。可以使用同時使用數張同一色的卡片。右上角的數字代表威力。此外有時會出現一些SPECIAL卡，可作體力回復、回避後攻擊等等。







電波少年的GAME

沒有「超人」，沒有十萬日圓，只有歡樂和慘叫（？！）的迷你小遊戲

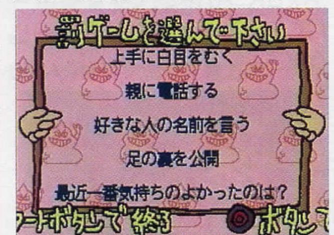
TEXT：古拉拉_B

這個遊戲，和我們香港有名（？！）電台節目主持人所參與的日本電視台節目同名，但是遊戲性質的恐怖，可說是更令人高興（變態？）。其實這是一個由十個迷你遊戲所組成的總合CD，就像《人生GAME》，《大富翁》等可以同時讓八人參加（參戰？），每個遊戲都有個別不同的難度，考驗各位不同方面的能力。最可怕的是，遊戲中的失敗者亦會得到電腦隨機出現，十分嚴峻的……嘿嘿嘿嘿嘿。遊戲是最多可以讓八人同時參加的關係，所以玩者可以選擇樣子和更改名字以作識別。



發售日：4月2日	製造商：HUDSON
價格：4800日圓	
ETC	MPLY
PlayStation	

當決定了玩者們的名字和樣子之後，便要決定有沒有懲罰。遊戲設定了數十個不同性質的懲罰，例如「說出初戀至今所有男或女朋友的名字」、「替某個玩者按摩」、「請全部玩者吃午飯」等等，玩者可以只選某些（當你心儀的人在場，你知道應該選那個吧！）或全選，然後就可以選擇遊戲去開始啦！



遊戲簡介

「見你一鑊，打你一把」

其實這是一個同打傻瓜同類的遊戲，最多可以四個玩者一同參加。當玩者看到畫面上出現人頭，便要按下對應的按鈕去打，打中便有分數，最高分這得勝。

操作	
↑↓←→	對應左邊四個草堆
△×□○	對應右邊四個草堆

「鑿鑵刮，敲錘拍」

玩者們可以在不同樣式的雕刻中選一個來比賽，目的是在限定時間內在木板上鑿出最接近樣式的的圖形，取得較高的分數。玩者會有中形鑿、大形鑿和錘子選擇。

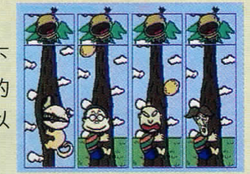
操作	
↑↓←→	器具四個方向移動
×	小形鑿，最好用作修整圖形的邊
○	中形鑿，在定形後加快掘孔
□	錘子，能做出最大形的孔

「我是你是他是誰是？」



畫面會出現一個令人頗尷尬的問題，玩者可按○或×去作答或或否，最後會顯示出有多少人答是，然後玩者們要在眾人之中找出誰是那麼勇敢（或恐怖？）。

「我要努力向上爬爬爬……」



玩者們（不是豬仔或馬騮）要不停的按下○×○×，鬥快爬到樹頂，但是中途樹頂的土人會擲下椰子，若被擊中便會滑下，所以要按左或右來閃避。最慢的便要受罰。

「你在口內，忽然發現，爆出字句？！」



開始後，會有一句日本或英文在人物的口中飛過，玩者要在鬥快找出正確的字句，若最後沒有答中或答錯了的玩者，就要受罰。

「不上不下，不紅不白」

如果有看過《SMAP X SMAP》的玩者，對這類遊戲會很熟識，因為其中一個環節，就是這個遊戲.。玩者要聽電腦發出的指示，舉起或放下紅白兩色的旗，最高分便獲勝。

操作	
↑↓	舉起或放下紅色旗
△×	舉起或放下白色旗

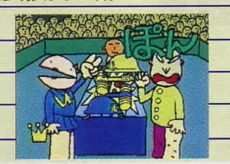
「慢慢燒，快快跌」

一個用於多人同時參與的小遊戲。玩者們要輪流用香煙在紙上燒，若自己燒時，紙上的日圓落下便輸了。

操作	
↑↓←→	移動香煙
○	用香煙在紙上燒，可以配合方向移動
×	輪到下一位玩者

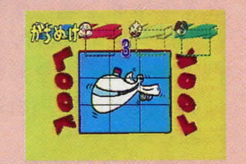
「超級無敵猜程尋」

玩法很簡單，在猜包剪錘之後，勝出的玩者要以最快速度用錘敲對方，而輸了的一方亦要以最快速度去拿起頭盔防守。守不到或者太遲沒有出拳都當作輸，而出的拳相同時，雙方都可以作出攻擊。多人玩時，會以淘汰賽進行，最後的失敗者便要接受懲罰。



操作		
○ 錘	× 剪	□ 包
攻擊	左方玩者按→，右方玩者按←	
防守	左方玩者按←，右方玩者按→	

「集中精神，全力看真」



畫面上會出現一個圖畫，分為九個小格，會有五秒時間讓玩者記憶圖畫的形狀，然後在新顯示出來的圖畫中，用十字鈕移動游標，按A來找出略有不同的格子。若選錯了，便立刻要受罰。

「紅綠燈，過馬路，要小心」



玩者要在女王（！）背向自己時，輪流按下○和×前進。當上面的語句説到最後一個字時，女王便會回頭，若這時給她看見，便會打回起點。最快到達終點的便勝出，而最慢的當然要受罰啦！



灣岸 TRIAL LOVE

TEXT：怪傑

©Victor Interactive Software Inc.

SLG 2P MEM SEGA SATURN

製造商：Victor Interactive Software
發售日：發售中　售價：6800日圓　容量：CD-ROM

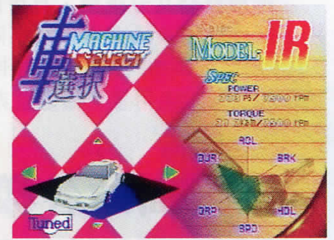
操控方法

方向掣	轉波（同按緊C掣）
L、R掣	轉彎
A	減速
B	加速
C	離合器
X	HAND BRAKE
Y	移開駕駛時的MESSAGE
Z	視點轉換

賽車生活更顯樂趣

RACE MODE

「RACE MODE」純粹是一個利用賽車來追求極速和最佳時間的模式，而當中除了有1P MODE外，亦會有2P同時對戰MODE，這樣玩者就可以得到對戰時的快樂感覺。在玩者在揀選完賽車後，就可以和自己的愛車進行改裝工作，而可改裝配件共有數十件之多，真的可以滿足不同玩者對汽車的要求。



■ 有9款車種選擇



■ 改裝自車至最高性能



■ 在這裡共有數條高速道路

SCENARIO MODE

在這模式中會分為中學編和高校編兩個主要部份，而兩者都是需要利用行動指令來增加主角的能力值，從而達到追求對象的要求。在遊戲中途會有很多不同的指定比賽等待玩者去參加，而是否成為當中的勝利者就要看玩者的TUNE和駕駛技術了。玩者在逛街的時侯，有可能會遇上不同的美少女，而這時侯就可以和她談談話增進彼此之間的感情或是認識對方。


■ 中學編學校中的授課



■ 可以自由組合日程表

雖然表面上這似乎是個賽車遊戲，但其實除了賽車要素外，戀愛育成部份才是這遊戲的重點所在，各位不但可在這遊戲中嘗試到做賽車手的滋味，亦可同時努力地去追求異性，至於能否令九位美少女裏的其中一位成為你的戀人，就要看你的實力了！



■中學編的開始

美女如雲


秋川　綠


星野未來


冬木詩織


秋川由佳里


川上沙耶


國府田由里


折原祐子


倉石繪里


藤田京子

特別的操控系統

這個遊戲的操控是非常特別的。因為遊戲中汽車的左右轉控，由原本同類遊戲的方向鍵，改變成利用L、R掣來轉彎。這樣的話，方向掣豈不是變得沒有用途？大家請放心，因為玩者可利用方向鍵來轉波。不過玩者在轉波時一定要按緊C掣（離合器）。亦由於這樣，令到它的操控在同類遊戲之中更顯突出。



一起進入這個充滿幻獸的世界吧！

Text：積奇

REBUS

在這個稱為REBUS的世界裏，為繫妹世界和平和人類生活的，便是「卡魯狄亞」。可是安定的日子並不能長久，世界已靜靜被混沌所包圍，而此遊戲的主角便是於這個時代出生的少年和少女了。

SLG MEM
製造商：ATLUS 發售日：3月26日
售價：5800日圓
PlayStation

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

操作系統

□鍵	HP的表示
△鍵	角色們的長細能力值顯示
×鍵	指令的決定
○鍵	指令的除消
START	視點的轉換
SELECT	補助資料的ON／OFF切換
L1鍵	MAP回轉
L2鍵	尋找未行動的角色和攻擊對象

卡魯狄亞系統

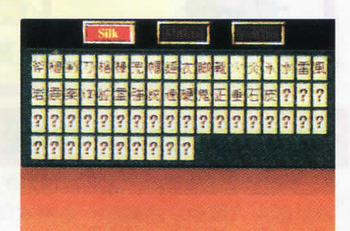


其實「卡魯狄亞」是什麼呢？它是在REBUS世界，用以製造法術、武器、防具和幻獸等的卡。為了有效的活用卡魯狄亞，3種類的材料「沒有花紋的卡魯狄亞」、可寫上文字的「文字Text」和由文字組合的「文法Text」。而當打倒特定的敵人後，從寶箱中也能取得。

沒有花紋的卡魯狄亞

是指不能輸入任何文字（漢字）的卡。而材料是絲、Mithril和世界樹3種類。而當這些卡使用了一次後便會消失的，如想使用大量卡的話便要自行儲存了。由於不能自由輸入文字，所以便有「文字Text」的存在。

文字TEXT



可於卡上自由輸入文字，而沒有記載的文字是不能使用的。

文法TEXT

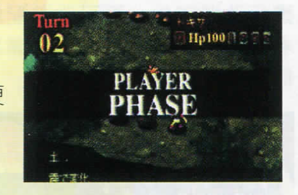


只要適當的把文字組合，便能使用特別的效果。如想發揮真正的威力，便要使用特別的文字組合了。而載有這些文字組合的卷物便叫作「文法TEXT」。

主力卡魯狄亞和副卡魯狄亞

卡魯狄亞共分兩種，有可以單一使用和不能單一使用的分別，而可以輸入的文字也有不同。類似「刀、劍」等具體的物件（由卡魯狄亞製造的）便是主力卡魯狄亞，而以「激」等程度的表示的便不能單一使用了，而這些亦稱為副卡魯狄亞。

戰鬥方面的各樣



各章在完了前半部份的故事後便會開始戰鬥，而戰鬥是以回合制的，當完成CLEAR條件時便能過版。

CLEAR條件



是指完成現在戰鬥的條件，有敵人全滅和只殺特定敵人等各式各樣的條件。除了完成CLEAR條件外，為了培育角色，戰鬥時也不要忘記在地圖上的隱藏道具啊！

經驗值與LEVEL UP

只要攻擊敵人或使用法術便可增加經驗值，而儲夠一定經驗值便能LEVEL UP，而LEVEL的上限則是20。

取得的道具



在戰鬥中擊倒敵人，打開寶箱便可取得道具。而由於地形的變化，只要破壞特定的物件也可以取得隱藏道具的。



戰鬥畫面的解說



1 現在的TURN數
2 游標
3 游標所在的地形
4 游標位置的法術變化
5 游標位置的角色情報
6 角色名字
7 HP
8 高低差表示



1 LEVEL
2 HP／HP值表示
3 經驗值／經驗值表示
4 角色名稱
5 武器ICON
6 體防具ICON
7 頭防具ICON
8 足防具ICON
9 攻擊命中率
10 攻擊力
11 敵人所持有的道具
12 屬性



1 角色名稱
2 種族／移動形態
3 HP
4 經驗值
5 屬性
6 射程
7 角色的圖片
8 LEVEL
9 攻擊力
10 命中率
11 防禦力
12回避力
13 對各種法術的防禦力
14 現在裝備的武器和防具
15 現在自己的裝備
16 打倒敵人時取得的道具
17 能夠移動的場所（○是通常移動，△是會減少移動距離，×是不能移動的地方）
18 卡魯狄亞的最大組合數

1 種族的表示（符號）
2 武器ICON
3 頭防具ICON
4 體防具ICON
5 足防具ICON

戰鬥 COMMAND（戰鬥前）

進入戰鬥前會有「幻獸想造」、「武具想造」等指令供選擇，而當各方面也準備好的時候便可選「戰鬥開始」了。

配置變更

是指地圖上角色配置的變更，而能夠變更的範圍會以藍色表示。




■可變更至你認為合適的陣形。

裝備

武器和防具等裝備的變更。



■選擇好角色，便可變更其裝備。

幻獸想造

在現在的地圖上製造新的幻獸，幻獸的最大數量是以一個人類可製作6隻幻獸來計算。



■1個人類最多可製作6隻幻獸。

幻獸削除

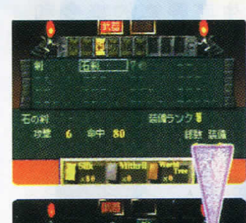
把地圖上的幻獸削除，最高LEVEL（20）的幻獸也能削除。



■把無用的削除吧！

武具造想

利用卡魯狄亞製造新武器或防具，而所作的武器是可以儲存的。




■可看見武器的樣子呢。

武具廢棄

把持有的武器或防具廢棄。



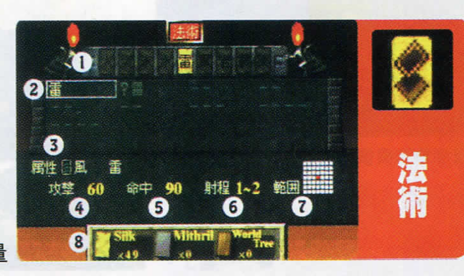

■無用的東西還是放棄好。

戰鬥 COMMAND（戰鬥中）

利用游標選擇你角色，當角色移動後便會出現以下指令。
攻擊，利用武器向敵人作出攻擊，而範圍會以紅色表示。
法術攻擊是會因應地形的不同而作出變化。



1 種類
2 現在使用的文法
3 法術的屬性和法術名
4 攻擊力
5 命中率
6 射程
7 法術的有效範圍
8 現在持有的卡魯狄亞數量





可製作新的幻獸，與戰鬥前一樣，而新作的幻獸於下一TURN便能行動。



故名思議，待機也。



武器的變更，和戰鬥前一樣，而變更後是能夠繼續下一個指令的。



當移動至寶箱旁便有這個指令，按動它便會把寶箱打開。

各種特別ICON



PARTY一覧

LOAD



RETRY，可由此章的最初開始

SAVE



CONFIG

PHASE CHANGE，當己方的TURN完了後便要輪到敵方

ARENA

於一章終了的時候，選「ARENA」便能進入鬥技場。

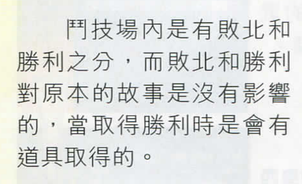


■這裡便是鬥技場了。

■選ARENA。

這裡是由主角一人與幻獸進行戰鬥的場所，是不能用卡魯狄亞製造幻獸的。在鬥技場是沒有戰前準備的，而所有生產要素的指令和SAVE等也不能使用。

鬥技場內是有敗北和勝利之分，而敗北和勝利對原本的故事是沒有影響的，當取得勝利時是會有道具取得的。





■很多敵人啊！



■能得到很多道具。



■……輸了。

戰鬥貼士

武器和防具的屬性十分重要

武器分為「劍・刀」、「斧・鎚」、「棒・槍」，而它們對平面、上對下、下對上攻擊時的追加DAMAGE也有不同。而防具亦分為對平面強的「鎧・衣」、對上段攻擊強的「兜・帽」和對下攻擊強的「腳・靴」。戰鬥前先對敵人的位置有所了解便可事半功倍了。

法術是有屬性之分的

攻擊系的法術分為「火・炎」「水・冰」「雷・風」「岩・震」4種類，而某些角色是對某些法術有防禦力的。先知道敵人的弱點，再利用法術攻擊便十分重要。

幻獸的使用

幻獸主要擔當直接攻擊的角色。進入戰鬥前先確認敵人使用什麼幻獸，再製造和其相克的幻獸。而向敵人進攻的場合，記着不要把幻獸遠離人類啊！

防具應先分配給人類

當人類死亡時是會GAME OVER的，因此防具應先給人類裝備。

正式的遊戲開始了！

遊戲內可選用的主角共有2人，他們分別是杜基沙（TOXA）和娜莉馬（LACRYMA）。只玩一個的話只能夠對整個故事的其中一面有所了解，而最完整的流程便是以杜基沙第一章、娜莉馬第一章，杜基沙第二章、娜莉馬第二章如此類推，想完全溶入這個REBUS世界的話便要努力了。

杜基沙編

第一章 多路爾特的少女



■被帶走的莫娜，盜賊團的目的是什麼呢？

由卡拿斯村，先朗伯爵的府第出來的自警團成員，狄蘭和亞拉娜正和新加入的杜基沙交流着劍技。突然伯爵的女兒艾莉大叫着的走進來，原來她發現了盜賊團在領地內強把多路爾特僧「莫娜」帶走了。於是杜基沙和眾人便決定前去迎救，當到達現場時，女盜賊美斯狄和幻獸們阻當着杜基沙們的去路，而莫娜更被盜賊的一員加魯姆帶走了……。



■燃燒着正義之心的杜基沙，決不會放過盜賊團。

第二章 正義的交易

為了救出被帶走的莫娜，杜基沙們從女盜賊美斯狄口中知道了盜賊們的指揮部。而美斯狄亦提議可用她來換回莫娜，於是杜基沙們便帶同美斯狄前往盜賊團的指揮部了。可是當相方交易時，盜賊團成員加魯姆竟出賣了美斯狄，雖然最後也成功擊退了加魯姆和救出了莫娜，但美斯狄亦因同伴的出賣而大受打擊。



■美斯狄的親妹妹亞斯迪竟見死不救。



■狄蘭從美斯狄的口中得知盜賊團的指揮部地點。

第三章 找尋前進的道路

幾經辛苦終於把莫娜從盜賊團手上救出了。但是另一方面，加魯姆所率領的盜賊團亦乘時往伯爵的府第進行襲擊。為了莫娜的安全，杜基沙便決定一人前往苦戰。由於美斯狄通知了狄蘭他們盜賊團的來襲，於是他們便前往幫手了，最後亦成功的把盜賊團擊退。



■把莫娜交托給艾莉後，杜基沙便一人應戰了。



■美斯狄知道了妹妹不顧她的安危。

第四章 自警團

美斯狄從盜賊渣古洛口中知道了他們的自警團襲擊計劃，於是便立刻告知杜基沙他們了。知道消息後他們便前往加拉斯村，而神殿便交給亞拉娜和艾莉看守。而杜基沙、狄蘭和美斯狄到達商店街後便與騎士團團長尼母散和普沙合流，合力把盜賊擊退了。



■為什麼盜賊們會打莫娜的主意呢？

■援軍出現了，杜基沙可以輕鬆作戰了。

娜莉馬編

第一章 相會

位於中央之國多斯蘭和依多拉斯的邊境的一條村，見習騎士KUN和巫女普沙相遇了。



■對卡魯狄亞十分關心的多洛。

當普沙帶KUN往見騎士團長尼母散的時候，酒場的老闆突然走出來，說酒場裡突然出現了許多幻獸進行搗亂。滿腔熱血的KUN便不理普沙的阻止，決定為民拯命，幸好當他們進入酒場時神官戰士娜莉馬和多洛剛好趕到，最後終於把幻獸消滅。



■希望在普沙心目中留下好印象，KUN決定要擊退幻獸。

第二章 謊話和真實

對酒場的幻獸騷動事件覺得十分可疑的多洛，當藏書庫發生TEXT失竊事件時剛好進入書庫，被文法士指為犯人。因那些不見了的TEXT是能夠製造幻獸，故認為他和之前的酒場幻獸騷動事件有關。幸好由於娜莉馬的判斷力，真正的犯人終於出現了。他便是把文法士殺害的偽文法士渣古洛，於是娜莉馬他們便集眾人之力把他捉拿了。



■由於毫無証據証明，多洛被大家懷疑了。



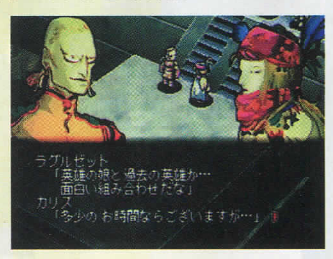
■面對殺害文法士逃亡的渣古洛，KUN感到非常憤怒。

第三章 法之守護者

由於KUN在金錢上有些困難（？），於是便隨娜莉馬往神殿工作了。知道了盜賊們想狙擊世界樹的KUN，便決定充當護衛了。可是來襲的並不是盜賊，而是異端組織「亞古艾特」的統籌拉古捷特和補助參謀卡利斯。面對眾多敵人的來襲，KUN和騎士團長尼母散便決定防守。幸好在危急關頭多洛和普沙及時趕至把他們擊退，而尼母散亦知道了盜賊們開始團結一致攻擊世界各地的神殿。



■沒有錢便不能生活，多洛聽見後便介紹了神殿的工作給KUN。



■亞古艾特的統籌拉古捷特好像十分有實力。

第四章 攻防戰

予想到盜賊們一定會到加拉斯村的娜莉馬們，一早便決定兵分兩路，由尼母散和普沙把守由商店街通往神殿的主要道路，而娜莉馬、多洛和KUN便守衛着由草原通往世界樹的橋。當他們擊退了盜賊們後回到自警團總部時，和杜基沙他們相遇了，而原本是自警團成員的柏斯狄亦於這時出現。



■和予想一樣，多洛和盜賊們於橋上相會。



■柏斯狄和娜莉馬之間氣氛不大好。

DRAGON FORCE II~ 失去神的大地
萬人期待的第二集終於推出！！

BY：非洲-JELLY　



SLG	製造商：SEGA　容量：CD-ROM 發售日：發售中　售價：5800日圓
MEM	SEGA SATURN





前言

在上一期的《遊戲誌》已經為大家介紹過一些有關這遊戲的基本資料，在這裏帶來更進一步的情報。在這一集中加插了一些新元素，而且遊戲的指令亦簡化了，節省了不少時間。遊戲的流程主要是分為內政及軍事兩部份，在內政中是可以提高國家的實力和加強武將的能力；在軍事的時間中，主要是由行軍去削弱敵國的軍力，在畫面右上角的漏斗是代表行動的時間，當漏斗的沙漏完之後便會轉回內政時間了。



內政指令

報獎	當武將戰勝後，便會得到功績，在此可以用道具獎勵他們
副官	委任工作由副官代辦
裝備	能夠為武將裝備武器或防具
裝飾	其實和裝備一樣，不過裝飾品是會有一些特別效用的
會見	和武將交談，透過此可以知道他們的個性及可得到一些重要情報
捕虜	使用這項可以説服捕回來的敵將，不過不一定成功
築城	在可以進行築城的城，在城名的旁邊有一個符號，築城成功可以增加兵源的補充
研究	如果將數種材料結合成一種新的道具
記錄	進行遊戲的儲存
終了	完結內政時間

軍事指令

師団検索
武将検索
場所検索
勢力地図
記録

一般指令

師團檢索	查看地圖上各個師團的情報
武將檢索	查看地圖上武將的情報
場所檢索	查看地圖上的城鎮、村莊和洞穴的情報
勢力地圖	查看整個世界的勢力分佈
記錄	進行遊戲的記錄



城鎮指令

武將情報	查看在城內武將的情報
出陣	編組師團出陣，每隊最多可有五人
徵兵	可以補充士兵和改變兵種
太守任命	選擇城的太守時，應該選一些在自軍的忠臣較好
捕虜情報	查看在城內捕虜的情報

師團指令

武將情報	查看師團中各武將的情報
目的變更	更改師團的目的地
捕虜情報	查看個師團中捕虜的情報





陣形剖析

專攻之陣	適合攻擊的陣形，在防守方面則比較弱，沒有什麼特殊效用
斜線陣	機動性優良的陣形，配合「突破」這戰術會發揮最大威力
散開陣	士兵會四散分開，防禦效果上升，遠距離攻擊的士兵最合用的陣形
凹型陣	增強了兩翼的兵力，是一個防守的陣形，士兵的防禦力上升，適合打持久戰
凸型陣	集中了隊形中央的兵力，士兵的攻擊力上升，若使用突破可以進行速攻

戰術概念

突破	以敵武將為攻擊對象
前進	向着敵軍的方向前進
後退	退回自軍武將的方向
待機	全軍待機，準備迎擊
上下分散	向畫面的上下方分散
中央集合	集合在中央線上
散開	將士兵散開
密集	集合在一起，減少空隙
上方	向畫面的上方移動
下方	向畫面的下方移動
防壁	圍着自軍的武將
突擊	去敵軍發動攻擊，使用後不可以改變

武將職業

君主

「尼真杜拉」8個國家的君主，每人有不同的職業

戰士

身穿盔甲，持着兩刃劍的典型攻擊士兵，HP及攻擊力都成長得很快

騎士

手持長矛，與自己的愛馬在戰場上驅馳的騎兵，HP及攻擊力都十分優良，而MP也成長得不慢

精靈使

能用意志召喚自然界的精靈，MP成長得十分快，不過HP及攻擊力便很慢

魔術師

很會利用精神力的一種職業，MP、知力和建築力成長得十分快，反之HP及攻擊力便非常慢

劍士

愛用劍身較輕的配刀，能力成長得比較平均，HP成長得非常快

弓手

頭上的羽毛是最大的特色，各能力成長得很平均，除了MP之外

侍

使用日本力的侍，是着重道義的武道者，HP及攻擊力都成長得很快

獸戰士

半人半獸的力量型士兵，成長路線偏向HP及攻擊力

僧侶

身上披着純白的袍，在16種職業中僧侶的成長力是最高的

野盜

敏捷的身手是野盜的最大優點，跟其他職業相比，各能力的成長比較缺乏，而HP及MP則平均成長

機械戰士

全身被堅固的盔甲包着，和戰士一樣，HP及攻擊力都成長得很快

舞者

手持搖鼓的華麗舞蹈家，各能力的成長力低，不過MP是眾多職業中成長得最快的

拳法家

將自己的肉體鍛練至極限，作為攻擊的武器，HP及攻擊力都成長得很快，不過不能裝備武器

忍者

有強健的肉體，對於使用武器十分擅長，各能力成長得很平均

龍戰士

有如盔甲一般的皮膚，令牠便得更強，HP是成長得最快的

20種士兵及其相性

使用士兵	戰士	騎兵	僧侶	侍	弓箭手	獸人	山賊	飛行兵	機械士兵	僧兵	怨靈	喪屍	機械騎兵	三頭怪	鳥人	飛行機械兵	鷹人	龍戰士	魔族	高級魔族
戰士	□	×	▲	□	▲	□	○	○	□	▲	▲	□	×	○	▲	▲	▲	▲	□	▲
騎兵	◎	□	▲	◎	□	○	○	–	□	○	▲	□	▲	–	–	–	–	▲	◎	□
僧侶	○	○	□	○	□	◎	▲	–	□	○	○	◎	◎	–	–	–	–	□	□	□
侍	□	×	▲	□	▲	○	□	○	○	▲	▲	□	×	□	▲	▲	▲	○	□	▲
弓箭手	○	□	□	○	□	□	▲	◎	□	○	□	□	□	◎	○	◎	○	▲	▲	▲
獸人	□	▲	×	▲	□	□	□	▲	◎	×	×	×	◎	×	×	○	×	×	×	×
山賊	▲	▲	○	□	○	□	□	▲	○	×	×	▲	□	▲	×	×	×	×	×	×
飛行兵	▲	◎	◎	▲	×	○	○	□	◎	□	×	×	◎	□	▲	○	▲	▲	▲	▲
機械士兵	□	□	□	▲	□	×	▲	×	□	▲	○	◎	□	×	□	□	▲	▲	□	▲
僧兵	○	▲	▲	○	▲	◎	◎	□	○	□	○	◎	○	□	×	×	×	▲	▲	▲
怨靈	○	○	▲	○	□	◎	◎	◎	▲	▲	□	○	□	◎	◎	□	◎	□	□	□
喪屍	□	□	×	□	□	◎	○	◎	×	×	▲	□	▲	○	□	▲	▲	×	▲	▲
機械騎兵	◎	○	×	◎	□	×	□	–	□	×	□	○	□	–	–	–	–	▲	◎	□
三頭怪	▲	◎	◎	□	×	◎	○	□	◎	□	×	▲	◎	□	□	◎	□	▲	□	▲
鳥人	○	◎	◎	○	▲	◎	◎	○	□	◎	×	□	◎	□	□	□	□	▲	□	▲
飛行機械兵	○	◎	◎	○	×	▲	◎	▲	□	◎	□	○	◎	×	□	□	□	▲	□	▲
鷹人	○	◎	◎	○	▲	◎	◎	○	○	◎	×	○	◎	□	□	□	□	▲	□	▲
龍戰士	○	○	□	▲	○	◎	◎	○	○	○	□	◎	○	○	○	○	○	□	○	□
魔族	□	×	□	□	○	◎	◎	○	□	○	□	○	×	□	□	□	□	▲	□	▲
高級魔族	○	□	□	○	○	◎	◎	○	○	○	□	○	□	○	○	○	○	□	○	□

符號表示　◎ 非常有利，　○ 有利，　□ 普通，　▲ 不利，　× 非常不利，　— 攻擊不能

武將技及道具

武將技

攻擊魔法系

武將技名	MP	屬性	效果對象	效果
フレイムキャノン	2	火	敵武將	用巨大的火球直接攻擊敵將
オーラシユート	2	光	敵武將	用光球直接攻擊敵將
ウォーターボール	2	水	敵武將	用水球直接攻擊敵將
ストーンレイン	2	土	敵全軍	以岩石巨人攻擊敵軍
フレイムボンバー	4	火	敵武將	フレイムキャノン的強化版，威力亦是兩倍
オーラボム	4	光	敵武將	オーラシユート的強化版，威力亦是兩倍
ウォーターボム	4	水	敵武將	ウォーターボール的強化版，威力亦是兩倍
ボルケーノ	3	火	全士兵	在畫面的中央引發火山爆發，消滅四周的士兵
ハイパーストーム	3	水	敵士兵	發出三個龍捲風以作攻擊，對飛行的敵兵特別有效
フエアリーレイ	4	闇	全士兵	在畫面的中央產生亞空間，將士兵吸進裏面
ビッグウェーブ	3	水	敵士兵	將四條水柱散開，攻擊四周的敵兵
メテオストーム	4	火	敵全軍	用隕石攻擊畫面上的敵軍
メテオパニック	6	火	敵全軍	是メテオストーム的強化版，不過用的隕石更巨大

劍技系

武將技名	MP	屬性	效果對象	效果
ダガースロー	2	鐵	敵全軍	放飛劍攻擊敵軍
トリプルダガー	3	鐵	敵全軍	是ダガースロー的強化版，攻擊範圍更大
ソニックブーム	2	鐵	敵全軍	以衝擊波攻擊敵軍
トリプルソニック	3	鐵	敵全軍	是ソニックブーム的強化版，攻擊範圍更大

召喚魔法系

武將技名	MP	屬性	效果對象	效果
ゴーレムアタック	3	土	敵全軍	召喚出植物，衝進敵軍陣營
ツリーフォーク	2	木	敵武將	以「巨木精靈」，攻擊敵將
マンドラゴラ	4	木	敵士兵	由地底召喚出食人植物，攻擊敵兵
コールオブデス	5	闇	雙方武將	將雙方武將的 HP 變為 1

防禦魔法系

武將技名	MP	屬性	效果對象	效果
ガイアプレイク	2	土	敵士兵	在一定時間內，令敵兵不能移動，不過對飛行的士兵無效
ミジンガクレ	3	土	敵士兵	在武將的周圍引發震動，消滅敵兵
アイスシールド	3	水	自軍武將	在進行單挑的時，會張開防護罩，令敵將的命中率減半

光魔法系

武將技名	MP	屬性	效果對象	效果
ターンアンデッド	3	光	敵士兵	可以有效地消滅闇屬性的敵兵
リザレクション	1	光	自軍士兵	可以增加自軍士兵的人數
ヒーリング	1	光	自軍武將	完全回復武將的 HP
チャーム	3	光	敵士兵	將一部份的敵兵加入自軍
マジックチャージ	0	光	自軍武將	回復少許的 MP

黑魔法系

武將技名	MP	屬性	效果對象	效果
アクセル	1	闇	自軍武將	加快儲 MP 的速度
サイレント	1	闇	雙方武將	禁止在戰鬥中使用魔法
ディープブラック	2	闇	敵士兵	可以有效地消滅光屬性的敵兵

屬性的相性







道具

武器

劍	戰士裝備的雙刃劍。攻擊力 +5
配刀	劍士裝備的細身劍。攻擊力 +5
爪	獸戰士裝備的鐵爪。攻擊力 +3
弓	弓箭手用的弓。攻擊力 +10
鬥士劍	鬥士用的雙刃短劍。攻擊力 +5
刀	侍所使用的劍。攻擊力 +5
鞭	舞者愛用的道具。攻擊力 +2
圓月刀	是山賊的主要武器。攻擊力 +3
標槍	騎士最擅長的武器。攻擊力 +4
錫杖	僧侶使用的一般法杖。攻擊力 +3

防具‧附助道具

盾	木製的盾。防禦力 +1
魔導書	有關魔法奧義之書。可使 MP 上升
建築之書	有關建築秘法之書。可使建築上升
忠誠之書	是一本智慧之書。可使忠誠度上升
政治之書	有關政治秘法之書。可使知力上升
魔法之指輪	令魔力上升之指輪。可使 MP 上升
加護之指輪	守護着使用者的指輪。可使防禦力上升
智慧之指輪	可增加智慧的指輪。可使知力上升
建築之指輪	藏着建築秘法之指輪。可使建築力上升
忠誠之指輪	增加忠誠之指輪。可使忠誠度上升

陣形之書

戰士之卷物	使用後可以雇用戰士
騎兵之卷物	使用後可以雇用騎兵
魔術師之卷物	使用後可以雇用魔術師
侍之卷物	使用後可以雇用侍
精靈之卷物	使用後可以雇用精靈
獸人之卷物	使用後可以雇用獸人
山賊之卷物	使用後可以雇用山賊
機械兵士之卷物	使用後可以雇用機械兵士
僧侶之卷物	使用後可以雇用僧侶
鳥人之卷物	使用後可以雇用鳥人

研究材料

鐵礦石	是用來研究的主要材料
魔法之水晶	是用來研究的主要材料
力之水晶	是用來研究的主要材料
風之水晶	是用來研究的主要材料
闇之水晶	是用來研究的主要材料
光之水晶	是用來研究的主要材料
雷之水晶	是用來研究的主要材料

其他

亞斯達之心	可治療負了傷的武將
亞斯達之像	可令 MP 上升的神秘石像
龍之像	可令 HP 上升的神秘石像

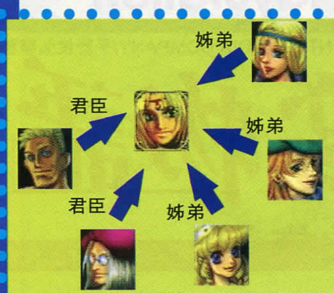


國家介紹

HIGHLAND 位於大陸南部的農業國家

君主：艾比路斯

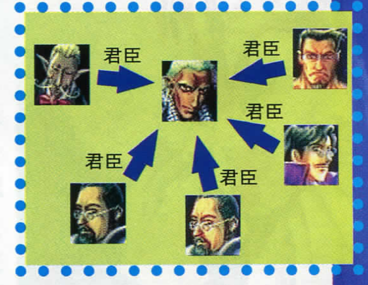
國家特徵：是尼真杜拉大陸上歷史最長的國家，在東南部有着廣大的土地，溫暖的氣候使這國發展成一個農業國家，因為在邊境的地方，很少被其他國家攻佔，所以一直都十分和平。國土大多數是平原，其身處半島的位置，通往其他國家的道路很少。



FANDALIA 於大陸西部的荒廢國家

君主：柏斯

國家特徵：曾是大陸上有數的軍事強國，但由於多次戰亂，國力開始衰退。國家處於的邊境位置，正是魔族與人類交流的地方，而身上流着魔族之血的人類，在這都能過着普通的生活。



TRADNOA 位於大陸東北部歷史悠久的魔法國家

君主：沙利絲

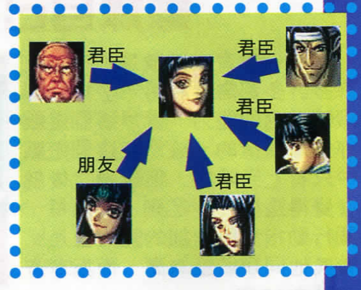
國家特徵：在古時是以「守護大陸和平之國」而建國，當時是由世界最高的魔法使創立的魔法國家，TRADNOA的四周都是山，有着充分的天然資源。大陸中的魔法使都集合在這　，一起研究魔法。但是近年來，由於數次的戰亂，令到訪的魔法使人數不斷減少。



IZUMO 文化獨特的東方國家

君主：卡艾迪

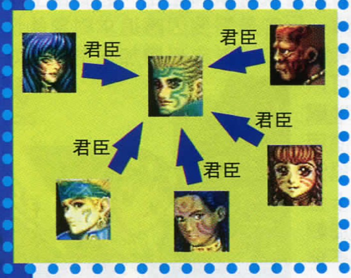
國家特徵：一個在東岸半島的國家，國民十分着重禮節，而軍隊是由「武士」和「忍者」這兩種輕裝士兵構成，國家的文化跟其他的國家有異，而國家的規模不是很大。



BOZACK 西南部的森林國度

君主：間格斯

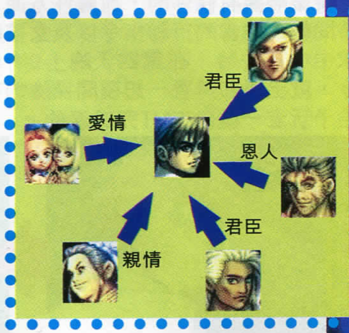
國家特徵：於密林之中的獸人世界，國土被山脈覆蓋着。BOZACK跟其他國家最大分別的地方，便是保存着一些古時獨特的風俗和武術，國民的臉上都塗上了特別的花紋。由於是一個未被開發的國家，所以很多希望隱居的人，都喜愛前往這一個國家。



TRAPS 大陸西北部的商業帝國

君主：史安

國家特徵：大陸的主要交易所，是一個繁榮的商業國家。由於太過富裕，引起其他國家的侵略，更因數次轉換君主，令國家陷入混亂。國民於是組織起來反抗，在當中最勢力和最有正義感的便是由史安率領的盜賊團「紅森之黨」。



TRISTAN於大陸北部的機械化帝國

君主：亞迪魯柏夏

國家特徵：雖然國內有很多有用資源，但仍貪得無厭地略奪他國的資源。成為大陸上數一數二的軍事大國，近年來國家進行機械化的改革，強調人民要有智慧和強韌的身體，所以軍隊都是由機械化的士兵組成。

MOON PALACE 大陸北部半島的綠茵世界

君主：利尼

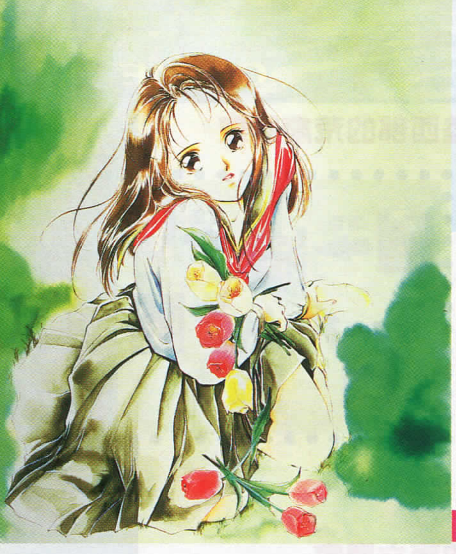
國家特徵：由美麗的森林和清澈的湖水組成的水之國，國民大部份是精靈族，自古以來都跟其他國家互相交流。近年，受到鄰接的機械化帝國TRISTAN的侵，被奪去了很多森林的寶貴資源，令兩國的關係逐漸惡化。另一方面的山之國「TRADNOA」是盟國，兩國之間的魔術師的交流十分良好。


■開波啦


■來決一勝負吧



■華麗的必殺技



多次的初戀你試過未？

由於上期介紹過的只是其中一部份的遊戲基本資料，而今期除了介紹遊戲其他的基本資料外，還會有每一個女角色的EVENT流程表，其中當然會有高橋祐花四個時代的EVENT流程表。



続初恋物語
～修学旅行～

TEXT：怪傑

鍛煉自己的必要

在戀愛育成遊戲系列中，有許多許多都需要利用一些指令來鍛鍊主角的能力，當然這個遊戲亦會是這樣的。雖然在這個遊戲中只有七天時間，但玩過之後就會覺得這樣已經足夠，因為每一個行動指令所增加的能力值是比較其他同類遊戲為高，而指令方面共有13個。



EVENT 的發生

雖然在遊戲中每個女角色的EVENT是有很多，但是EVENT出現是需要有條件的，而條件方面，玩者只需要在指定的日數和時間輸入適當的行動指令以及女孩的好感度到達某程度，例如追求中山芹香時，在第四天晚上9時半至9時59分之間輸入探索指令，就出現和芹香一起夜間探險的事件發生。在告白之後電腦會給予玩者一個EVENT完成度的。





4 枚 CD-ROM 的秘密



在這個遊戲中將會分成四個時代，而這四個時代會分別收錄在四枚CD-ROM中。雖然是這樣説，但不要以為每枚CD-ROM都會有一個時代，因為除了小學生時代和中學生時代會收錄在DISC 1和DISC 2之外，其餘的高校生時代和大學生時代是會一併收錄在DISC 3。這樣DISC 4又會收錄了什麼呢？在DISC 4裏是收錄了高校升上大學之間的一段春天假期，而這其中會有祐花的妹妹（高橋菜穗）出現，而她的出場條件就是需要完成小學至大學時代所有人物的初戀。

購物大追擊

在遊戲開始時，主角已經會有一筆金錢（這筆金錢的面額是會隨着時代的變遷而增加），而這時就可以和祐花一起到街上購買一些禮物。在購買禮物的時侯，玩者是需要因應追求對象的性格和喜好，因為這些禮物是用來送給追求對象來增加對主角的好感度的。在旅行途中，玩者還可以輸入エスケープ行動指令在當地購買地道手信，這亦可當作禮物使用（注意：在遊戲中玩者是需要預留一筆現金來購買一件追求對象十分喜歡的物件，送給她後就會增加較多好感度。若果發現自己現金不足夠時，玩者可以向祐花借錢）



告白

在修學旅行完結時，玩者就需要向心儀的女孩表達自己的心意，而之前會有兩個種表達方式，這是玩者需要留意的，因為每個選擇都影響ENDING。當主角説出了心底話後，女孩是不有所回應的，而她是否接受就要看ENDING畫面了。ENDING畫面方面，每一個女角色會有六個由「良」至「惡」的ENDING，而這是顯示了女孩是否接受主角。

成功的要訣

在開始時玩者絕不可在和祐花的談話中選擇一些會令祐花生氣的説話。在旅程中，玩者需要記著從祐花口中説出來的有關追求對象的擇偶要求條件，和玩者在那段時間需要輸入什麼行動指令，之後玩者就要依據這個條件來安排鍛鍊主角的內容。玩者當輸入「會話」行動指令後，玩者需要按一個談話話題的數目，之後話題的數目就會減少了（話題數目是會自動慢慢增加的），而話題數目的多與少是會影響得來的能力值。EVENT發生時會可能有一些説話的選擇，這當然要小心的選擇。



更正啟示

在71期的遊戲誌中，由於筆者所寫的告白過程是有少許錯誤的關係，所以今期會作出更正。如不滿。

敬請原諒

小學生時代



EVEN 流程表

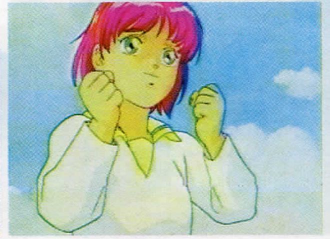
中山芹香 SERIKA NAKAYAMA

出生日期	4月13日
年齡	11歲
星座	牡羊座
血型	O型
身高	145cm
體重	37kg
BWH	77-55-79
鞋	22.5cm
指環	?
衣服	?
插曲	「Ladyは一日にして成らず」
CW	岡村明美

日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	09：00~09：59	小學	集合	出發
1	21：30~23：29	旅館	探•工•遊	主角和芹香被棉被包起來
2	06：00~06：29	旅館	運•工	芹香在跑步跌倒
2	09：30~16：59	徒步	探•運•休	徒步旅行
3	06：00~06：29	旅館	運•工	遇見跑步中的芹香
3	09：00~09：29	日光東照宮	見習	東照宮的芹香
3	12：30~12：59	門前町	探•工	芹香去買東西
3	17：00~17：29	小學	解散	校園裏的芹香
4	07：30~07：59	小學	集合	往林間學校出發前的芹香
4	11：30~11：59	上河內 SA	夕食	芹香忘記了帶飯盒
4	21：30~21：59	民宿	探	和芹香一起探險
5	06：00~06：29	民宿	工•運	遇見跑步中的芹香
5	09：30~09：59	徒步	探•遊	遠足課程中的芹香
5	10：30~10：59	徒步	探•遊	遠足課程中的芹香
6	06：00~06：59	睡眠	運•工	遇見跑步中的芹香
6	10：30~11：29	檜枝岐川	探•遊	穿着泳裝的芹香
6	17：00~17：29	キャンプ場	夕食準備	搬水
6	17：30~17：59	キャンプ場	夕食準備	正在煮食的芹香
6	20：00~20：29	キャンプ場	退村式	在營火會的芹香
7	06：00~06：59	キャンプ場	探•工•運	遇見跑步中的芹香
7	16：30~16：59	小學	解散	告白

良 → 惡

ENDING					
結婚	沙灘排球（約會）	做便當給主角	休育祭的談話	成為中學生後偶然地遇上	將球投向視為眼中釘的主角



EVEN 流程表

松原葉月 HADUKI MATUBARA

出生日期	3月2日
年齡	10歲
星座	雙魚座
血型	A型
身高	143cm
體重	33kg
BWH	70-53-72
鞋	21.5cm
指環	?
衣服	?
插曲	「仔貓ネコ貓ーー」
CW	小西寛子

日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	09：00~09：59	小學	集合	出發
1	13：00~13：29	バス	會•見つ	在公共汽車上不適的葉月
1	17：00~17：29	バス	會•見つ	在公共汽車上不適的葉月
1	18：00~20：59	旅館	讀書	正在讀書的葉月（1）
1	21：30~23：29	旅館	讀•工	日記被搶奪的事件
2	08：30~08：59	バス	會•見つ	在公共汽車上不適的葉月
2	13：30~14：29	徒步	探索	和葉月一起觀賞高山植物
2	18：30~18：59	旅館	探索	正在寫日記的葉月
3	12：30~12：59	門前町	探•工	葉月去買東西
3	17：00~17：29	小學	解散	校園裏的葉月
4	07：30~07：59	小學	集合	往林間學校出發前的葉月
4	15：00~15：29	檜枝岐村	入村式	葉月入營的事件
4	17：00~20：59	民宿	讀•探	正在讀書的葉月（2）
5	21：30~23：29	民宿	探索	洗臉時遇上葉月
6	10：30~11：29	檜枝岐川	探•遊	意外地游泳的葉月
6	17：00~17：29	キャンプ場	夕食準備	煮食事件
6	17：30~17：59	キャンプ場	夕食準備	正在煮食的芹香
6	20：00~20：29	キャンプ場	退村式	營火會的葉月
7	07：30~07：59	キャンプ場	工	正在讀書的葉月（2）
7	16：30~16：59	小學	解散	告白

良 → 惡



ENDING					
結婚	博物館（約會）	和搬家的葉月間中見面	搬家後主角寫一些以朋友形式的信給葉月	成為中學生後偶然地遇上葉月	當主角送行時反被葉月討厭

實行指令一覽：見習＝見學•學習／運＝運動／會＝會話／電＝電話／讀＝讀書／休＝休息•睡眠／遊＝遊ぶ／探＝探索／見つ＝見つめる／思＝思い出す／エ＝エスケープ／プ=プレゼント／手＝手紙。還有，在參觀路線的途中可能會沒有EVENT發生。（•＝或者）

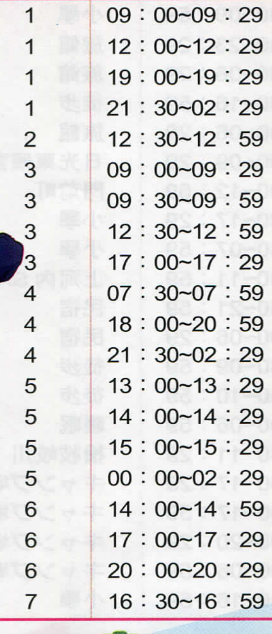




EVEN 流程表

橋本枝奈
ENA HASHIMOTO

出生日期：8月5日
年　　齡：21歳
星　　座：獅子座
血　　型：B型
身　　高：164㎝
體　　重：49kg
B　W　H：82-59-84
鞋　　　：23.5㎝
指　　環：10號
衣　　服：9號
插　　曲：「ドジからでたマ•コ•ト」
C　　　W：平松晶子



日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	09：00~09：29	小學	集合	出發前的枝奈
1	12：00~12：29	宇都宮	着•發	遲到的枝奈
1	19：00~19：29	旅館	夕食	討厭甜椒的事件
1	21：30~02：29	旅館	探•工•運•遊	遇見巡視的枝奈
2	12：30~12：59	湯元溫泉	休•工	溫泉事件
3	09：00~09：29	日光東照宮	見習	日光東照宮的枝奈
3	09：30~09：59	藥師堂~	見習	藥師堂的枝奈
3	12：30~12：59	門前町	探•工	買木刀的枝奈
3	17：00~17：29	小學	解散	校園裏的枝奈
4	07：30~07：59	小學	集合	出發前的枝奈
4	18：00~20：59	民宿	休•工	藥師堂事件後發生的
4	21：30~02：29	民宿	探•工•運•遊	遇見巡視的枝奈
5	13：00~13：29	徒步	遊•探	跌倒時臀部落在濕草地上的枝奈
5	14：00~14：29	徒步	遊•探	跌倒時臀部落在濕草地上的枝奈
5	15：00~15：29	徒步	遊•探	跌倒時臀部落在濕草地上的枝奈
5	00：00~02：29	山小屋	探•工	遇見巡視的枝奈
6	14：00~14：59	檜枝岐川	遊ぶ	穿着泳裝的枝奈
6	17：00~17：29	キャンプ場	夕食準備	正在切蔥的枝奈
6	20：00~20：29	キャンプ場	退村式	和枝奈一起跳舞
7	16：30~16：59	小學	解散	告白



良 → 惡



ENDING					
結婚	咖啡室（約會）	遠足（約會）	在上學途中偶然碰見枝奈	偶然遇上成為銀行職員的枝奈	教學實習完畢後作一些問候

EVEN 流程表

高瀨祐花
YUKA TAKASE

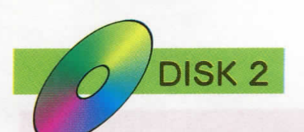
日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	15：30~15：59	中禪寺溫泉	着•發	害怕乘坐纜車的祐花
1	16：30~16：59	中禪寺溫泉	着•發	祐花攬着弘也不放
1	00：00~02：29	旅館	運•遊•工	在走廊遇見祐花
2	09：00~09：29	日光養魚場	見習•見つ	跌進了養殖場的祐花
2	14：30~14：59	割進湖	見習•會	割進湖•切進湖
2	00：00~02：29	旅館	運•遊•工	在走廊遇見祐花
3	12：30~12：59	門前町	探•工	買鎖匙扣的祐花
3	17：00~17：29	小學	解散	校園裏的祐花
4	07：30~07：59	小學	集合	往林間學校出發前的祐花
4	10：30~10：59	バス	移動	在公共汽車上回憶往事
4	00：00~02：29	民宿	運•遊	晚上遇見祐花
4	02：30~02：59	民宿	探•工	晚上遇見祐花
5	06：30~06：59	民宿	起床	發燒的祐花
5	12：00~12：29	徒步	移動	坐下的祐花
6	14：00~14：59	檜枝岐川	遊•探	坐在岩石上的祐花
6	20：00~20：29	キャンプ場	終業式	營火會的祐花
6	00：00~02：29	キャンプ場	運•遊	晚上遇見祐花
6	02：30~02：59	キャンプ場	探•工	晚上遇見祐花
7	16：30~16：59	小學	解散	告白

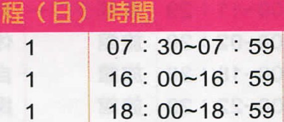
良 → 惡

ENDING					
游泳池（約會）	旅行（約會）	探病時餵了一點粥給弘也吃	成為中學生後偶然碰見	成為中學生後偶然碰見	本來主角想拿食物給祐花但卻被討厭了



出生日期：3月21日
年　　齡：10歳
星　　座：牡羊座
血　　型：O型
身　　高：140㎝
體　　重：32kg
B　W　H：72-52-74
鞋　　　：20㎝
指　　環：？
衣　　服：？
插　　曲：「天使はぼたき」
C　　　W：高橋美紀



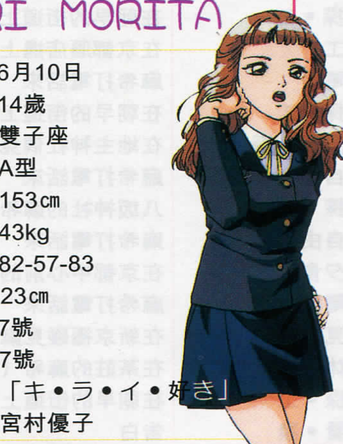




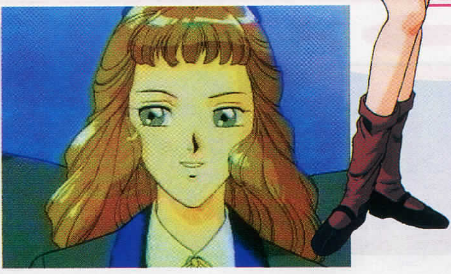
EVEN流程表

森田鈴梨
SUZURI MORITA

出生日期	6月10日
年齡	14歲
星座	雙子座
血型	A型
身高	153cm
體重	43kg
B W H	82-57-83
鞋	23cm
指環	7號
衣服	7號
插曲	「キ・ラ・イ・好き」
C W	宮村優子



日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	07：30~07：59	東京駅	集合	出發前的鈴梨
1	16：00~16：59	奈良公園	探・エ以外	害怕鹿的鈴梨
1	18：00~18：59	奈良町	エ以外	被不良少年糾纏着的鈴梨
2	21：00~21：59	旅館	探	窺視更衣室
3	14：30~14：59	祇王寺	見習	祇王寺的鈴梨
3	20：00~20：59	旅館	休息以外	和鈴梨到茶室喝飲料
4	13：00~13：29	八坂塔	エ・探以外	二年坂事件
4	14：00~14：29	京都陶磁～	エ・休	和鈴梨到茶室喝飲料
4	18：00~21：59	旅館	自由	躲藏起來等待某人的鈴梨
4	00：00~02：29	旅館	探	浴場裏的鈴梨
5	14：30~14：59	三條大橋	探・エ以外	遇見舞妓（麻希）事件
6	10：30~11：29	徒步	エ	和鈴梨到茶室喝飲料
6	14：30~14：59	徒步	エ	和鈴梨到茶室喝飲料
6	18：30~18：59	旅館	夕食	在房子正門等待着的鈴梨
6	00：00~02：29	旅館	探索	遇上浴場裏的鈴梨
7	13：30~14：29	東映太秦～	探・エ以外	鈴梨變身成舞妓
7	18：30~18：59	東京駅	解散	告白



良 → 惡

ENDING						
結婚	繁華街（約會）	做便當給主角	依舊不變地需要身邊的人服從她的說話	成為高校生後偶然遇上鈴梨	在走廊擦身而過	和討厭主角的鈴梨



EVEN流程表

瀨戸萌美
MOEMI SETO

日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	08：30~08：59	新幹線	移動	被糾纏的萌美
1	09：00~10：29	新幹線	移動	和朋友見面的祐花
1	16：00~16：59	奈良公園	見習・エ	在奈良公園遇見萌美
1	20：00~21：59	旅館	探・エ	在奈良町遇見萌美
2	12：00~12：29	飛鳥寺	見習・探	在飛鳥寺遇見萌美
2	13：30~13：59	バス	見習・探	萌美乘坐的公共汽車擦身而過
2	14：30~14：59	バス	見習・探	萌美乘坐的公共汽車擦身而過
2	15：30~15：59	バス	見習・探	萌美乘坐的公共汽車擦身而過
2	20：00~21：59	旅館	探・エ	在夜晚的街道上偶然碰見萌美
3	19：30~19：59	旅館	エ	相約在四條大橋
3	20：00~20：59	旅館	エ	在夜晚的街道上偶然碰見萌美
4	09：30~09：59	平安神宮	見習・探	在平安神宮偶然碰見萌美
4	20：00~20：29	旅館	探・エ	初次和萌美在旅館遇見
4	22：30~23：29	旅館	探・エ	在旅館的走廊遇見
5	19：00~19：29	旅館	エ	在御池大橋遇見
5	22：30~23：29	旅館	探・エ	在旅館的走廊遇見
6	18：30~18：59	旅館	エ	新京極・外出事件
6	00：00~00：29	旅館	探・エ	在旅館的走廊遇見
7	17：30~17：59	新幹線	移動	告白

出生日期	12月28日
年齡	13歲
星座	山羊座
血型	B型
身高	157.5cm
體重	48kg
B W H	82-58-85
鞋	24cm
指環	?
衣服	10號
插曲	「遠距離戀愛なんてこわくない」
C W	岩坪理江







EVEN 流程表

岩館麻希
MAKI IWADATE

出生日期	11月14日
年　齡	17歲
星　座	蠍子座
血　型	B型
身　高	157㎝
體　重	44kg
B W H	78-58-80
鞋	23㎝
指　環	9號
衣　服	9號
插　曲	「戀櫻の花」
C　W	天野由梨

日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	11：00~11：29	京都タワー	見習	在車站蹲着的麻希
1	02：00~02：29	旅館	休	在茶莊的麻希（夢）
2	18：00~18：29	旅館	自由	麻希會來旅館找弘也
2	20：00~22：29	旅館	探・工	在夜晚的街道上遇然碰見麻希
3	06：00~06：59	旅館	探・工	在朝早的街道上遇然碰見麻希
3	18：00~18：29	旅館	工	在京都酒店遇上麻希
3	21：00~22：29	旅館	電	麻希打電話來
4	06：00~06：59	旅館	探・工	在朝早的街道上偶然碰見麻希
4	13：30~13：59	地主神社	見習・探	在地主神社偶見麻希
4	18：00~18：29	旅館	自由	麻希打電話來
5	06：00~06：59	旅館	探・工	八坂神社的麻希
5	18：00~18：29	旅館	自由	麻希打電話來
5	19：00~19：29	旅館	夕食	在京都中心前的麻希
5	21：00~22：29	旅館	電話	麻希打電話來
6	19：00~20：29	新京極	見習	在新京極碰見麻希
6	02：00~02：29	旅館	休	在茶莊的麻希（夢）
7	06：00~06：59	旅館	探・工	在朝早的街道上遇然碰見麻希
7	15：00~15：29	京都	着・發	告白





日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	07：30~07：59	東京駅	集合	修學旅行出發前的祐花
1	12：00~12：29	バス	昼食	忘記了帶便當
1	00：00~00：59	旅館	探索	在浴場裏的祐花
2	15：30~15：59	バス	移動	睡著了的祐花
2	19：00~19：29	旅館	夕食	害怕蝦的祐花
2	20：00~21：59	旅館	自・プ	收到特色糕點的祐花
2	00：00~00：29	旅館	工	晚上出來消遣的祐花
3	13：30~13：59	天龍寺	見習	正在做印花綢綢的祐花
3	18：00~18：59	旅館	探	窺視浴場
3	20：00~21：59	旅館	探	窺視浴場
4	13：30~13：59	地主神社	見習・會・見	地主神社的祐花
4	02：00~02：29	旅館	工	晚上出來消遣的祐花
5	06：00~06：59	旅館	探・工	美麗朝早的祐花
5	14：30~14：59	新橋通	見習・探	遇上舞妓
5	00：00~00：59	旅館	探	在浴場裏的祐花
6	18：30~18：59	旅館	夕食	買手信的祐花
6	01：00~01：29	旅館	工	晚上出來消遣的祐花
7	18：30~18：59	東京駅	解散	告白

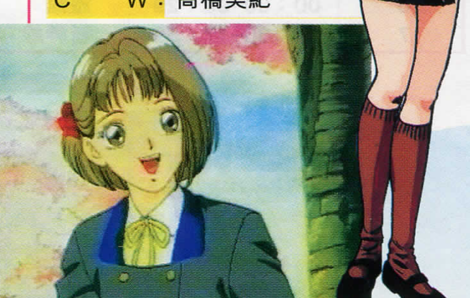
EVEN 流程表

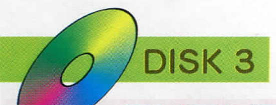
高瀨祐花
YUKA TAKASE

出生日期	3月21日
年　齡	13歲
星　座	牡羊座
血　型	O型
身　高	150㎝
體　重	42kg
B W H	80-55-82
鞋	22.5㎝
指　環	?
衣　服	?
插　曲	「天使はぱたき」
C　W	高橋美紀

良 → 惡

ENDING					
動物園（約會）	溜冰（約會）	做便當給主角	冷淡的談話	成為高校生後還能與祐花做朋友和談話	祐花關閉了房中的窗簾



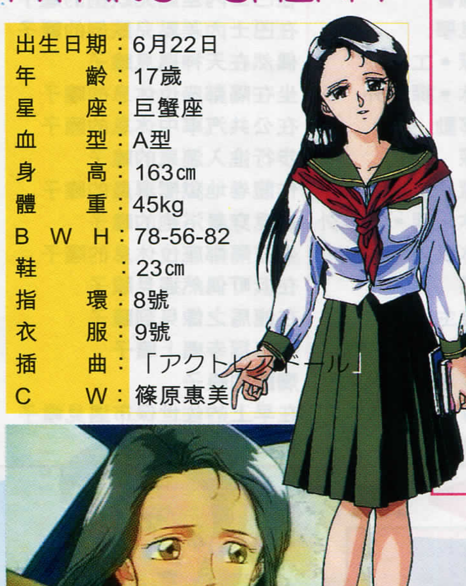


高校生時代



EVENT 流程表

志摩文乃 AYANO SHIMA



出生日期：6月22日
年　　齡：17歳
星　　座：巨蟹座
血　　型：A型
身　　高：163㎝
體　　重：45kg
B W H：78-56-82
鞋　　：23㎝
指　　環：8號
衣　　服：9號
插　　曲：「アクトレスドール」
C　　W：篠原惠美

日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	17：00~17：29	東京駅	集合	修學旅行出發前的文乃
1	19：00~19：29	寢台特急	夕食	文乃的便當
1	21：30~23：29	寢台特急	探・工	寢台特急的文乃
2	21：00~22：59	旅館	探・休	打電話給弘也的文乃
2	00：00~01：29	旅館	運・遊・探・工	失眠的文乃
3	09：00~09：59	バス	會・休・見	拿糖果出來的文乃
3	11：00~11：29	バス	會・休・見	拿糖果出來的文乃
3	13：00~13：59	バス	會・休・見	拿糖果出來的文乃
3	15：00~15：29	バス	會・休・見	拿糖果出來的文乃
3	18：30~18：59	旅館	探・工	步行去沙浴的文乃
3	00：00~00：29	旅館	探・工	寫信給弘也的文乃
4	11：00~11：29	別府地獄~	見習・探	海地獄的文乃
4	21：00~22：59	旅館	探	打電話給弘也的文乃
4	00：00~00：59	旅館	探・工	寫信給弘也的文乃
5	19：30~19：59	旅館	夕食	在浜町約會
5	23：30~23：59	旅館	探・工	在展望室的文乃
6	18：30~18：59	旅館	探・工	呼喚祐花出來的文乃
6	20：00~20：29	旅館	工	與文乃一起入咖啡屋
7	12：30~12：59	羽田空港	解散	告白

良 → 惡

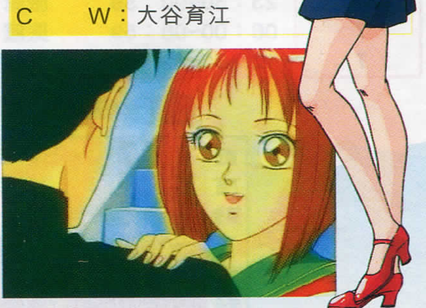
ENDING					
結婚	一起回校	做便當給主角	在車中談話	數年後再與文乃見面	在PARTY會場遇見但卻被討厭

EVENT 流程表

青柳未森 MIMORI AOYAGI



出生日期：5月29日
年　　齡：17歳
星　　座：雙子座
血　　型：AB型
身　　高：156㎝
體　　重：46kg
B W H：83-58-86
鞋　　：23.5㎝
指　　環：7號
衣　　服：9號
插　　曲：「'Gokko'しましょ」
C　　W：大谷育江



日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	17：30~17：59	東京	出發	修學旅行出發前的未森
1	22：00~22：29	寢台特急	探・工	出外買東西的未森
1	00：30~00：59	寢台特急	見習・會・遊	車內買東西事件
2	13：00~13：29	海の中道～	見習・休	穿着泳裝的未森
2	00：00~01：59	旅館	睡眠	來主角房間玩的未森
3	16：30~16：59	熊野唐崖佛	探・工以外	在熊野唐崖佛驚慌的未森
3	21：00~22：59	旅館	探・工	在露天浴場誘人的未森
3	00：00~00：59	旅館	探・工	思鄉病的未森
4	10：00~10：29	別府地獄～	探・工以外	在鱷魚地獄見到的未森
4	00：00~00：59	旅館	休	來主角房間玩的未森
5	12：30~12：59	フェリー	昼食	在渡船上心情惡劣的未森
5	19：30~19：59	旅館	夕食	在房間入口等待着的未森
5	20：00~20：29	旅館	探・工	在房間入口等待着的未森
5	00：00~00：59	旅館	探・工	思鄉病的未森
6	13：30~13：59	徒步	自主行動	疲倦的主角和煩擾的未森
6	18：30~20：59	旅館	休・工以外	在伊萬里燒見到的未森
6	00：00~00：59	旅館	探・工	思鄉病的未森
6	01：00~02：29	旅館	探・工	來主角房間玩的未森
7	12：30~12：59	羽田空港	解散	告白





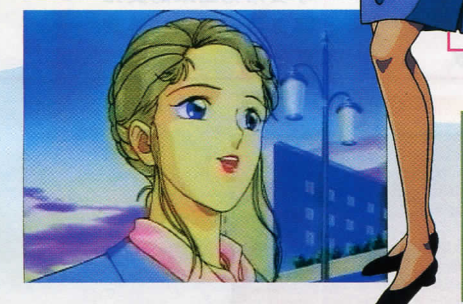
EVEN 流程表

小牧瞳子 HITOMIKO KOMAKI

出生日期：1月30日
年　　齡：20歲
星　　座：水瓶座
血　　型：A型
身　　高：148.5cm
體　　重：41kg
B　W　H：80-56-82
鞋　　　：23cm
指　　環：6號
衣　　服：7號
插　　曲：「年上だっていいしゃない」
C　　W：佐久間レイ



日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	09：00~09：29	博多	着•發	在博多車站迎接的瞳子
2	10：00~10：29	バス	見習	在巴士內差點兒跌倒的瞳子
2	13：00~13：29	海の中道	移動	在巴士內一個人站立的瞳子
2	14：00~14：29	バス	讀書	在巴士內差點兒跌倒的瞳子
2	16：00~16：59	バス	見學	在巴士內差點兒跌倒的瞳子
2	20：00~20：59	天神	探•工	偶然在天神遇見瞳子
3	11：30~11：59	邪馬渓青～	休•探以外	坐在隔鄰座位休息的瞳子
3	17：00~17：29	バス	移動	在公共汽車中休息的瞳子
3	21：00~22：59	旅館	探	步行進入溫泉的瞳子
4	11：30~11：59	別府地獄～	探•工以外	作龍巻地獄嚮導員的瞳子
4	23：30~23：59	旅館	休•探•工以外	遇見穿着浴袍的瞳子
5	11：00~11：59	バス	休以外	坐在隔鄰座位休息的瞳子
5	20：00~20：59	旅館	探	在浜町偶然遇見瞳子
6	12：00~12：29	龍馬の像	自主行動	在龍馬之像見到瞳子
6	13：30~13：59	崇福寺	自主行動	在崇福寺遇上瞳子
6	01：00~01：59	旅館	探•工	爛醉的瞳子
7	06：00~06：29	旅館	探•工	在早上的佐世保市遇見瞳子
7	09：30~09：59	長崎空港	到着	告白



良 → 惡

ENDING					
結婚	海邊（約會）	成為一對相隔兩地的戀人後在機場的大堂談話	與弘也還有電話聯絡	數年後在滑雪場遇然碰見	偶然遇上抱着嬰孩的瞳子



日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	17：00~17：29	東京駅	集合	修學旅行出發前的祐花
1	00：00~00：29	寢台特急	探•工	在寢台特急窗邊的祐花
2	06：00~06：29	寢台特急	休以外	在隔鄰睡了的祐花
2	20：00~20：29	天神	探	在天神的祐花
3	13：30~13：59	バス	遊ぶ	演奏管弦樂的祐花
3	18：30~18：59	旅館	休•工	露天浴場的祐花
3	23：30~00：59	旅館	見習•讀	在門廳的祐花
4	06：00~06：29	旅館	休以外	在洗臉中的祐花
4	10：30~10：59	別府地獄～	見習•探•工	血池地獄的祐花
4	20：00~22：59	旅館	遊	手拖手地步行的祐花
5	09：30~10：59	熊本城	見習•會•見	熊本城的祐花
5	19：30~19：59	旅館	夕食	浜町約會
5	23：30~00：59	旅館	見習•讀	在門廳的祐花
6	06：00~06：29	旅館	休以外	在洗臉中的祐花
6	12：00~12：29	諏訪神社～	見習•會•遊	諏訪神社的祐花
6	12：30~12：59	大浦天主堂	見習•會•遊	大浦天主堂的祐花
6	23：30~00：59	旅館	見習•讀	在門廳的祐花
7	06：00~06：59	旅館	休以外	在洗臉中的祐花
7	12：30~12：59	羽田空港	解散	告白



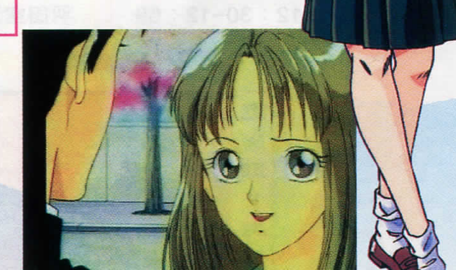
良 → 惡

ENDING					
遊園地（約會）	公園的小艇（約會	做便當給主角	和開始打網球的祐花談話	飲得爛醉如泥的祐花	和搬了家的祐花閒談

EVEN 流程表

高瀬祐花 YUKA TAKASE

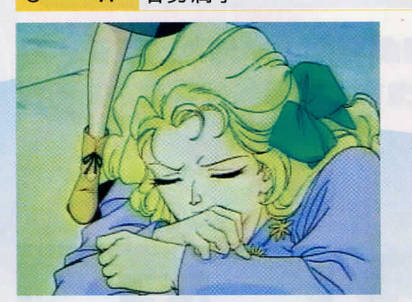
出生日期：3月21日
年　　齡：16歲
星　　座：牡羊座
血　　型：O型
身　　高：155cm
體　　重：45kg
B　W　H：83-58-84
鞋　　　：23cm
指　　環：？
衣　　服：？
插　　曲：「天使のはばたき」
C　　W：高橋美紀



EVEN 流程表

ミュリアル•早坂
MYURIARU HAYASAKA

出生日期	2月18日
年　　齢	14歳
星　　座	水瓶座
血　　型	A型
身　　高	167㎝
體　　重	52kg
B W H	84-59-86
鞋	24㎝
指　　環	10號
衣　　服	11號
插　　曲	「フクロウと人魚の森」
C　　W	岩男潤子



日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	12：00~12：29	成田空港	（沒有條件）	在餐室飲紅茶的ミュア
1	15：30~15：59	航空機	（沒有條件）	睡眠中攬着主角的ミュア
1	16：00~16：29	航空機	（沒有條件）	在機內進食的ミュア
1	16：30~16：59	空港	（沒有條件）	離開機場的ミュア
1	18：00~18：29	屋敷	（沒有條件）	出來迎接的ミュア
2	17：00~17：29	ニューハウン	休以外	到市場買物
3	23：30~00：29	屋敷	探•工	做繪畫模特兒的ミュア
4	07：00~07：59	屋敷	探•工	和小孩玩耍的ミュア
4	16：00~17：29	バス	休	在巴士中睡著了的ミュア
4	22：30~22：59	屋敷	出發	約弘也到チボリ公園的ミュア
4	23：30~00：29	チボリ公園	休•探•工以外	觀賞煙花的ミュア
5	23：30~23：59	屋敷	探•工	做繪畫模特兒的ミュア
5	00：30~00：59	屋敷	探•工	做繪畫模特兒的ミュア
6	10：30~10：59	屋敷	パーティ	開送別 PARTY 的ミュア
6	12：30~12：59	人魚姫の像	休•探•工以外	在人魚姫像前的ミュア
6	12：30~12：59	玩具博物館	休•探•工以外	在玩具博物館中的ミュア
6	12：30~12：59	ストロイ~	休•探•工以外	在パロッキー見到ミュア
6	15：00~15：29	空港	到着	告白

良 → 惡

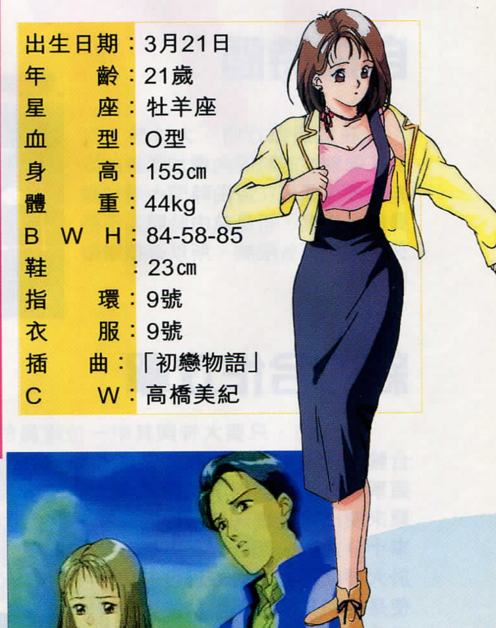
ENDING					
結婚	穿著大膽泳裝晒日光浴	成為弘也繪畫模特兒	將早坂教授的畫介紹給弘也	數年後在チボリ公園遇見ミュア	將弘也的信件撕破

EVEN 流程表

高瀬祐花
YUKA TAKASE

出生日期	3月21日
年　　齢	21歳
星　　座	牡羊座
血　　型	O型
身　　高	155㎝
體　　重	44kg
B W H	84-58-85
鞋	23㎝
指　　環	9號
衣　　服	9號
插　　曲	「初戀物語」
C　　W	高橋美紀

日程（日）	時間	預定	實行指令	內容
1	12：00~12：29	成田空港	集合	旅行出發前的祐花
1	18：00~20：29	航空機	見習	害怕乘坐飛機的祐花
1	21：00~23：29	航空機	見習	害怕乘坐飛機的祐花
2	01：00~01：29	ホテル	睡眠	窺視浴場
2	16：00~16：29	徒步	移動	在人魚姫像見到祐花
2	20：30~20：59	ホテル	夕食	晚上和祐花到酒吧喝飲料
3	11：30~11：59	中央駅	昼食	到中央車站吃東西
3	15：30~16：29	ローゼ~	見習	ロービンボー城的祐花
4	22：00~00：29	ホテル	會•見つ	正在素描的祐花
4	07：00~07：29	ホテル	沒有變更	鑽進被窩裏的祐花
4	12：30~13：29	クロン~	見習	クロンボー城的祐花
4	18：00~18：29	徒步	移動	在樹蔭下休息的事件
5	14：00~18：29	徒步	移動	在樹蔭下休息的事件
5	19：00~19：29	フェリー	夕食	在ストアベルト海峽的祐花
5	19：30~19：59	フェリー	休•探•工以外	在ストアベルト海峽的祐花
5	23：30~23：59	チボリ公園	休•探•工以外	チボリ公園的祐花
6	13：00~13：29	徒步	移動	在人魚姫像前的祐花
7	22：00~22：29	航空機	移動	在飛機上睡著了的祐花
7	11：30~11：59	成田空港	解散	告白



良 → 惡

ENDING					
※1結婚	非常留心望着夕陽的祐花	做便當給主角	祐花在主角寬敞的房子裏	在海邊遇見了祐花但她卻忘記了弘也	相睇的祐花

※ 祐花的結婚是特別可以選擇和式或洋式兩種


TEXT：機動戰士組——MS少尉

花組日記第一回

サクラ大戰2 Sakura Wars™

櫻大戰2～求你別死去～

© SEGA ENTERPRISES LTD 1996,1998
© RED 1996,1998

SLG MEM
製造商：SEGA 容量：3 CD-ROM
發售日：發售中 售價：6800日圓
SEGA SATURN



故事

經過去年的一役，花組眾人再次齊集於大帝國劇場內，準備再次迎敵，今次的敵人以「黑鬼會」為名，侵襲帝都，究竟「黑鬼會」的目的是甚麼？為何要侵襲帝都？這一切謎題就由玩者解開。

新的LIPS系統

新的LIPS系統基本上與上集的LIPS相同，在限定時間內選出問題的反應，不過就今集增加了兩種時限表示，分別是TIMING LIPS和DOUBLE LIPS。TIMING LIPS是由綠色BAR來表示限制時間，當時間越少時，就會出現新的選項或會減去一個選項，因此要小心選擇。而DOUBLE LIPS，則是在藍色BAR的限制時間內，選擇數個選項來引發EVENT，若到達時限，玩者仍未回答所有問題或是發生EVENT時，就會當作失敗論。



◆TIMING LIPS



◆DOUBLE LIPS

自由時間

在遊戲進行時，大神除了可以在強制性的時間內增加隊員的好感度外，還可在自由時間內增加隊員的好感度，可是自由時間並不長久，多數都有限制，所以必須增取機會啊！



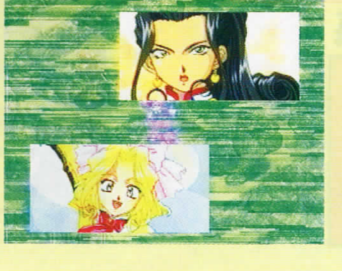
新戰鬥畫面的看法

1）己方位置
2）指令欄
3）角色的體力值
4）角色的氣合值
5）作戰方式



新的合作攻擊

在上集，只要大神與其中一位隊員的好感度高，就可使出合體必殺技，而今集除了保存這系統外，還加插了以普通攻擊來使出合體技，使出的機會率十分之高，而且更不再局限於大神與其他隊員的配合，即使是櫻和艾蓮絲都可以使出普通攻擊的合體技，雖然威力仍比不上合體必殺技，但是好好利用的話，勝利就在面前。



作戰方式

在今集的戰鬥中，增加了一個新的作戰系統，分別以風、林、火、山來表示。大神可以「隊長」這個指令來指示隊員使用甚麼作戰方式，而每種作戰方式，都有不同的效果。



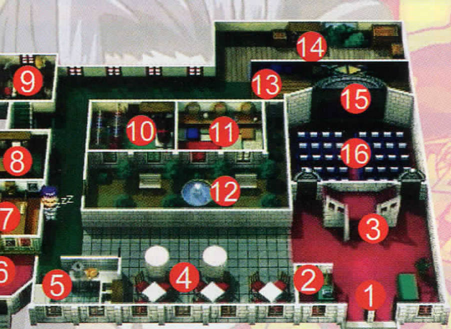
作戰	移動力	攻擊力	防禦力
風	↑	—	↓
林	—	—	—
火	—	↑	↓
山	↓	—	↑

大帝國劇場內的新結構

基本上大帝國劇場與上集一樣，沒有甚麼大分別，同樣的以三層來構成，分別是B1、1F、和2F。不過在這集裏，大帝國劇場增加了不少設施，包括有音樂室和遊戲室等，現在就將整個劇場的結構告訴給大家。

大帝國劇場1 F

1）玄關
2）賣店
3）大堂
4）食堂
5）廚房
6）來賓用的玄關
7）事務局
8）支配人室
9）音樂室
10）衣帽房
11）樂屋
12）中庭
13）後台
14）大道具屋
15）舞台
16）1F 客席



大帝國劇場2F

1）露台
2）會堂
3）客廳
4）遊戲室
5）隊長室
6）到屋頂房
7）書庫
8）利尼的房間
9）櫻的房間
10）完奈的房間
11）織姬的房間
12）瑪利亞的房間
13）艾蓮絲的房間
14）紅蘭的房間
15）壽美麗的房間
16）2F 客席

大帝國劇場B1

1）倉庫
2）到地下格納庫
3）醫務室
4）鍛鍊室
5）更衣室
6）浴室
7）泳池
8）蒸氣演算室
9）作戰指令室



第一話——萌芽的帝都



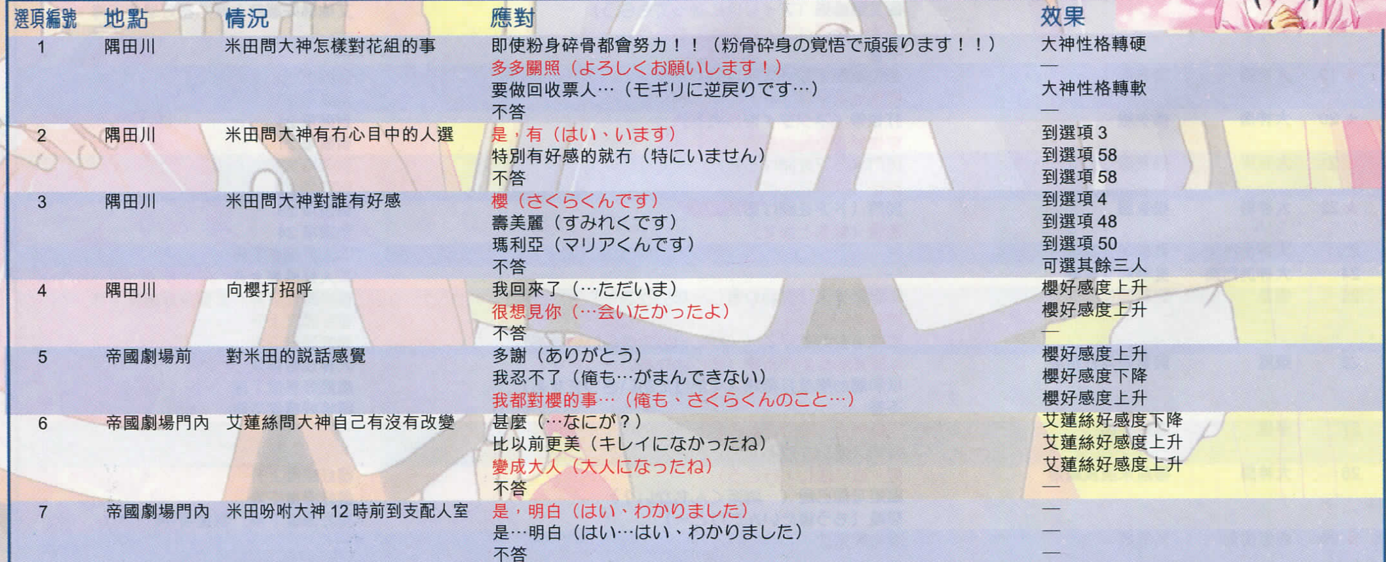
回歸花組的大神

一天，大神正受到米田的要請，到隅田川的船上會面。在商談中，米田說到大神需回帝國華擊團工作，而且更問到大神對有否留戀花組的人，當然大神所留戀的人就只有櫻（筆者較喜歡她）。剛說完此話，便聽到她從遠處轉來的聲音，二人相眾後一番後，米田便勸告二人在戰鬥中，不要有戀愛的感覺。之後二人便一同回帝國劇場去。

回到帝國劇場後，艾蓮絲已在玄關等待大神，她向大神說出壽美麗、瑪利亞、紅蘭和完奈四人分別有要事而暫時不能回來一事。之後米田來到吩咐大神12時前到他的房間。



強制時間一



選項編號	地點	情況	應對	效果
1	隅田川	米田問大神怎樣對花組的事	即使粉身碎骨都會努力！！（粉骨砕身の覚悟で頑張ります！！）	大神性格轉硬
			多多關照（よろしくお願いします！）	—
			要做回收票人…（モギリに逆戻りです…）	大神性格轉軟
			不答	—
2	隅田川	米田問大神有冇心目中的人選	是，有（はい、います）	到選項 3
			特別有好感的就冇（特にいません）	到選項 58
			不答	到選項 58
3	隅田川	米田問大神對誰有好感	櫻（さくらくんです）	到選項 4
			壽美麗（すみれくです）	到選項 48
			瑪利亞（マリアくんです）	到選項 50
			不答	可選其餘三人
4	隅田川	向櫻打招呼	我回來了（…ただいま）	櫻好感度上升
			很想見你（…会いたかったよ）	櫻好感度上升
			不答	—
5	帝國劇場前	對米田的説話感覺	多謝（ありがとう）	櫻好感度上升
			我忍不了（俺も…がまんできない）	櫻好感度下降
			我都對櫻的事…（俺も、さくらくんのこと…）	櫻好感度上升
6	帝國劇場門內	艾蓮絲問大神自己有沒有改變	甚麼（…なにが？）	艾蓮絲好感度下降
			比以前更美（キレイになかったね）	艾蓮絲好感度上升
			變成大人（大人になったね）	艾蓮絲好感度上升
			不答	—
7	帝國劇場門內	米田吩咐大神 12 時前到支配人室	是，明白（はい、わかりました）	—
			是…明白（はい…はい、わかりました）	—
			不答	—

攻略一族

準備中的各人





這時大神直到12時前都是自由行動，而且在這段時間內，遇上櫻的機會比較多，因此必須乘這機會取得她的好感，其中亦有些時間是會遇上艾蓮絲的，她們二人都忙於準備着甚麼，大神又怎能不幫忙呢！但不要忘記約了米田12時前到支配人室啊！

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
8	事務局門前	高村椿問大神回來的目的	為和平而在這裏工作（平和のために働けることかさ） 是來見椿的（椿ちゃんに会えたことかな？）	大神性格轉硬 大神性格轉軟
9	中庭	見櫻在這裏散步	看她頭髮兩次後與她說話	櫻好感度上升
10	中庭	櫻說要想些開心的事出來	一定想到出來的（きっと、たくさん作れるさ） 這樣已想到一個（これも、思い出の一つだね）	櫻好感度上升 櫻好感度上升
11	廚房前	撞倒櫻	有甚麼可以幫手（何か、手伝おうか？） 想做甚麼（何をしてるんだい？）	櫻好感度上升 —
12	2F 客廳前	見到艾蓮絲	看她頭髮兩次後與她說話	艾蓮絲好感度上升
13	2F 遊戲室	見到櫻和艾蓮絲	發出聲音（声をかける） 不答	— 櫻和艾蓮絲好感度上升
14	大神房前	看新的房間	進入（中に入る）	—
15	大神房前	有把女聲在房內傳出	艾蓮絲（アイリスだろ？） 櫻（さくらくんだろ？） 不答	櫻好感度下降 櫻好感度上升 —
16	各人房前的走廊	艾蓮絲問大神沒有其他人會否悶	有艾蓮絲在就不會（アイリスがいれば、大丈夫） 這少少時間，會忍耐的（少しの間、ガマンするよ） 很寂寞（…さびしいよ）	艾蓮絲好感度上升 — —

新隊員的加入




當到了支配人室，米田將以前的服裝交給大神後再次遇上艾蓮絲和櫻，她們二人都剩着送大神回房。大神回房後換上便服，由櫻二人帶他到樂屋作歡迎會，原來花組多了名新的成員──織姬。她來自意大利有名的貴族，而且更是實驗部隊「星組」的成員。

在開歡迎會之時，織姬不知為甚麼獨個兒離去，就這樣歡迎會告一段落。大神回到房後，突然收到紅蘭的通訊，原來她發明了通訊機，還分別和其他人通訊，大神因此得知各人的去向。就在此時櫻來找大神，說希望能帶織姬在這裏參觀，大神答應後便離開房間找她。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
17	到支配人房	米田將便服給大神	—	—
18	支配人房前	遇上艾蓮絲和櫻	由櫻送（さくらに送ってもらう） 由艾蓮絲送（アイリスに送ってもらう） 二人一起送（二人に送ってもらう） 不答	櫻好感度上升/ 艾蓮絲好感度下降 艾蓮絲好感度上升/ 櫻好感度下降 — —
★19	大神房	換衣服	急忙地脫下衫（大急ぎ脱ぐ） 慢慢地脫下衫（ていねいに脱ぐ）	到選項 20 到選項 20
★20	大神房	換衣服	打領帶（ネクタイをしめる） 穿恤衫（シャツを着る）	到選項 21 到選項 21
★21	大神房	換衣服	開門（ドアを開ける） 穿袂（ズボンをはく）	到選項 23 到選項 22
★22	大神房	換衣服	開門（ドアを開ける） 梳頭（髮をとかす）	到選項 23 到選項 24
23	大神房門前	見櫻和艾蓮絲	—	二人好感度下降
24	大神房門前	見櫻和艾蓮絲	—	二人好感度上升
25	樂屋	對新同伴的想法	不會是怪人（変わり者じゃないかな…） 要對她好些（仲よくしてあげないとね） 若是可愛的就好了（…かわいいコならいいなあ）	櫻好感度下降/ 艾蓮絲好感度下降 櫻好感度上升 櫻好感度下降
26	樂屋	與新同伴打招呼	以認真的態度打招呼（まじめなあいさつをする） 以和藹的態度打招呼（くだけたあいさつをする） 不答	大神性格轉硬 織姬好感度下降 織姬好感度下降
27	樂屋	織姬離開	叫她停止（呼び止める） 追她（追いかける）	— —
28	大神房	櫻前來說找織姬	好，去（よし、行こう） 織姬可能已睡（…織姫くんもかい？） 想睡（もう寝たいんだけど…）	櫻好感度上升 櫻好感度下降 櫻好感度下降/ 到選項 44
★29	織姬房前	見織姬	看她眼兩次	—



★30	織姬房前	見織姬	轉移視線（目をそらす）	—
★31	織姬房前	見織姬	看衣服兩次	—
★32	織姬房前	對櫻穿上織姬的衣服的感覺	沒那麼妖艷就好（色っぽくていいね！）	—
			一定很襯（きっと、似合うよ）	櫻好感度上升
			櫻穿上來就點（さくらくんには、ちょっと…）	櫻好感度下降
★33	織姬房前	引織姬四處參觀	單刀直入引她（単刀直入に誘う）	到選項 32
			轉彎未角說（遠まわしに話をしてみる）	到選項 32／失敗
★34	織姬房前	引織姬四處參觀	有空閒嗎（どうせヒマだよね）	到選項 33／失敗
			轉個好氣氛（いい気分転換になるよ）	到選項 33
★35	織姬房前	引織姬四處參觀	10 時前（10 時までだよ）	引她成功／櫻好感度上升
			11 時前（11 時までだよ）	失敗
			12 時前（12 時までだよ）	失敗
★36	織姬房前	見織姬	有很多說話想說（いろいろ話しょうと思って）	最後會失敗
			想帶你參觀帝劇（帝劇を案内しょうと思って）	最後會失敗

註：★＝DOUBLE LIPS 在進行中

銀座之夜





大神費了不少唇舌，終於成功約織姬出來參觀帝劇，由於她較喜歡音樂，於是就三人到音樂室去，可是10時後織姬和櫻都會回房休息，因此要好好把握時間。另外若是約織姬出來失敗的話，就會有部份EVENT不能發生，因此要注意這點。

自由時間二

選項編號		地點	情況	應對　效果
37	音樂室	織姬問音樂的出處	德國行進曲（トイツの行進曲だっけ？）	織姬好感度下降
			意大利行進曲（イタリアの行進曲だっけ？）	織姬好感度下降
			土耳其行進曲（ドルトの行進曲だっけ？）	織姬好感度上升
			不答	—
38	1F 客席	織姬問里亞王的出處	杜斯託夫斯基（ドストエフスキーだっけ？）	織姬好感度下降
			沙士比亞（シェイクスピアだっけ？）	織姬好感度上升
			莫札特（モーツァルトだっけ？）	織姬好感度下降
39	1F 後台	遇上艾蓮絲	在這時間幹甚麼（こんな時間にどうしたんだい？）	—
			不能這麼夜出來（夜ふかしはダメだそ）	艾蓮絲好感度下降
40	樂屋	找艾蓮絲	調查左下方的影子	艾蓮絲好感度上升
★41	2F 窗台	看夜景	—	—
★42	舞台	以新舞台來吸引織姬	原來如此，真是好主意（なるほど、いい考えだ）	—
			不是那麼好（…うまくいくかなあ？）	—
			不做較好（やめたほうがいいと思うよ）	櫻好感度下降

註：★＝約織姬失敗時所發生

出現！謎之敵人





翌日，大神與以前一樣在作點票工作，當工作完畢時，艾蓮絲急忙找大神，原來織姬正和櫻爭吵着，大神見形勢不妙便立即趕到後台，怎料到二人已開始了…織姬更忍不了櫻而走去，她看見大神後更因不滿而用水潑向他。就在此時警報響起…櫻等人一同到作戰指令室，準備出擊事宜，米田便乘這機會將新的光武．改介紹給四人，之後便出發迎敵。

強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
43	任何一處	已 10 時	送你回房（部屋まで送るよ）	—
			早點休息（じゃあ、おやすみ）	—
			送二人回房（二人とも、部屋まで送るよ）	—
44	事務局	點票	127	—
			129	—
			131	—
45	事務局前	工作後	到賣店（売店に行く）	買照片（ブロマイドを買う）
			到舞台（舞台に行く）	到選項 46
46	後台	櫻和織姬吵架	不解釋（とがない）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			解釋（とく）	—
47	作戰指令室	出擊命令	帝國華擊團出擊．花組出擊（帝国華撃団．花組、出撃せよ！）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			準備去賞花（花見の準備をせよ！）	櫻和艾蓮絲好感度下降



資料補充

在第一話的開端，米田向大神詢問有關對花組等人有留戀感覺時，玩者可以選擇自己所好，甚至選擇沒有。可是由於選擇不同的角色會有不同的分支，因此筆者就在此將所有分支一一細說。

選壽美麗的情況




當選擇對壽美麗有留戀時，壽美麗便會前來隅田川找大神，雙方會面之後，米田同樣的勸告二人有關感情的事，接着由壽美麗帶回帝劇，就在她各大神詢問有關米田的勸告一事之後，她會因祖父患重病而需要回家，因此她暫時不能出戰。

選項編號	地點	情況	應對	效果
48	隅田川	向壽美麗打招呼	你比以前更美（きれいになったね）	壽美麗好感度上升/ 到選項 49
			很想見你（会いたかったよ）	壽美麗好感度上升/ 到選項 49
			今天的運氣真好（本日はお日柄もよろしく…）	壽美麗好感度上升/ 到選項 49
			不答	壽美麗好感度上升/ 到選項 49
49	帝國劇場前	對米田的説話感覺	我可以接受（俺は、納得したよ）	到選項 60
			沒辦法（まあ、しかたないよ）	到選項 60
			我不能接受（俺も納得できないんた）	壽美麗好感度上升/ 到選項 60

選瑪利亞的情況




當玩者選擇瑪利亞時，瑪利亞便會前來隅田川找大神，雙方會面過後，米田同樣的勸告二人有關感情的事，接着由瑪利亞帶大神回帝劇。不過她卻不能回花組作準備，這是因為她有要事必須回紐約幹，因而就此分別。

選項編號	地點	情況	應對	效果
50	隅田川	向瑪利亞打招呼	今次請指教（こちらこそ、よろしく）	瑪利亞好感度上升/ 到選項 51
			要像初時一樣努力（初心戻ってがんばるよ）	到選項 51
			不答	到選項 51
51	帝國劇場前	對瑪利亞回紐約的感覺	交給我吧（まかせてくれよ）	瑪利亞好感度上升/ 到選項 60
			感到不安（不安だなあ）	瑪利亞好感度下降/ 到選項 60
			請你不要去（…行かないでくれよ）	到選項 60

選紅蘭的情況




若是選擇紅蘭時，紅蘭便會前來隅田川找大神，雙方見面後，米田同樣的勸告二人有關感情的事，接着由紅蘭帶大神回帝劇。可是她仍有工作必須回花組支部幹，因而獨自駕車離去，但是她說會在夏天時回來。

選項編號	地點	情況	應對	效果
52	隅田川	向紅蘭打招呼	見到紅蘭太好（紅蘭に会えれば十分さ）	紅蘭好感度上升/ 到選項 53
			曾幾何時想見你（いつか見せてくれよ）	到選項 53
			不答	到選項 53
53	帝國劇場前	對紅蘭回花組支部的感覺	開心的等你回來（楽しみに待っているよ）	紅蘭好感度上升/ 到選項 60
			不能等（待ちきれなんだい）	紅蘭好感度上升/ 到選項 60
			甚麼秘密（ヒミツって何なんだい？）	到選項 60

選完奈的情況




當玩者選擇完奈的話，完奈亦會前來隅田川找大神，雙方互談心聲後，米田同樣是勸告二人有關感情的事，接着由完奈帶大神回帝劇。不過她應為自己仍不夠強壯，而需要回沖繩修練，就是這樣，暫時不能與她作戰。

選項編號	地點	情況	應對	效果
54	隅田川	向完奈打招呼	一齊嘗試（よあし、いっちょやるか）	完奈好感度上升/ 到選項 55
			等一下（ちょ、ちょっと待った！）	到選項 55
			不答	到選項 55
55	帝國劇場前	對完奈回沖繩的感覺	努力地去（がんばってこいよ！）	完奈好感度上升/ 到選項 60
			回來時揪在一起（それじゃあ…戻ってきたら組み手しょうな！）	完奈好感度上升/ 到選項 60
			為何要修行（どうして…修行に？）	到選項 60



選艾蓮絲的情況




如果是選擇艾蓮絲時，她會前來隅田川找大神，雙方互談心聲後，米田同樣是勸告二人有關感情的事，不過她並沒有理會。接着由艾蓮絲帶大神回帝劇，由於她有要事先行離去，因此仍是餘大神一人進入帝劇。

選項編號	地點	情況	應對	效果
56	隅田川	向艾蓮絲打招呼	和你約定（ああ、約束するよ）	艾蓮絲好感度上升／到選項 57
			不能約定（約束はできないけど…）	到選項 57
			不答	到選項 57
57	帝國劇場前	艾蓮絲問大神自己有沒有改變	甚麼（…なにが？）	艾蓮絲好感度下降／到選項 60
			比以前更美（キレイになかったね）	艾蓮絲好感度上升／到選項 60
			變成大人（大人になったね）	艾蓮絲好感度上升／到選項 60
			不答	到選項 60

沒有一個是心目中的人選時

若果六人之中，沒有一個適合人選時，櫻便會到隅田川找大神，不過由於二人並非擁有戀愛的心情，因此所有問題都會改變。當然主要的故事和選項就維持不變。

選項編號	地點	情況	應對	效果
58	隅田川	櫻問帝劇場在那	淺草（浅草だよね）	到選項 59
			銀座（銀座だよね）	櫻好感度上升／到選項 59
			仙台（仙台だよね）	到選項 59
			不答	到選項 59
59	帝國劇場前	櫻再拜託大神	交給我吧（まかせてくれよ）	櫻好感度上升／到選項 7
			我會努力（とりあえす、がんばるよ）	到選項 7
			我會做到嗎（俺に、できるかなぁ…）	到選項 7
			不答	到選項 7
60	帝國劇場門內	櫻見回大神	我回來了（ただいま）	櫻好感度上升／到選項 7
			這並不是夢（これは夢じゃないよ）	櫻好感度上升／到選項 7
			我經常見到這夢（俺も、何度も夢に見たよ）	櫻好感度上升／到選項 7
			不答	櫻好感度上升／到選項 7

戰鬥編




敵人資料

敵機名：脇侍・改（イ甲型）
HP：80
攻擊力：11
防禦力：8
移動力：5

敵機名：脇侍・改（ロ甲型）
HP：80
攻擊力：15
防禦力：6
移動力：5

敵機名：闇神威
HP：450
攻擊力：20
防禦力：12
移動力：5

基本戰術





由於是第一場戰鬥，敵人並不強，而且數目亦不多，非常容易對付，不過千萬不要以為敵人太弱而亂用角色的必殺技，因為當版圖上的敵人打倒後，葵叉丹再度出現，還操控魔操機兵——闇神威出擊，可是由於織姬過份自信，獨自向他挑戰，結果被他重創一擊，就在這危急的關頭，大神上前相救（選：織姬をかばう），於是四人便盡向他使出必殺技取勝。

戰後結果





戰鬥完結後，眾人依照慣例決定勝利姿勢，就當眾人回帝劇時，葵叉丹截定她們，豈料到他就是過去七年前「降魔戰爭」的山崎！！他說出帝都已被咀呪着，就在此時，帶着鬼面具的人從地下出現，他恨恨的一刀刺進山崎的體內，而且還留下自己的名字——「鬼王」。

第二話——艾蓮絲的信



為新同伴再開派對





經過上個月的一役後，米田一直甚麼都不理。對這事件模糊的大神突然聽到紅蘭的通訊機發出訊號，原來米田有要事吩咐大神到作戰指令室，於是大神依照他的說話到指令室去。

來到指令室後，米田將有關山崎的事告訴大神，原來山崎原是米田的同伴，曾經在七年前參加過「降魔戰爭」，可是戰後就不知所踪。接着米田提到今天12時會有新成員來，於是大神便到樂屋和櫻等人準備歡迎會。而艾蓮絲特別要與大神一起，就這樣大神和她一同作準備。

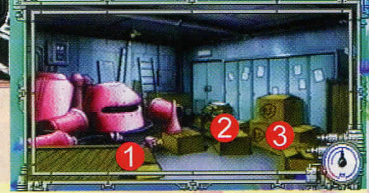
強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	指令室	米田說有關敵人的資料	聽有關新敵人的事（新たな敵について聞く）	—
			聽有關山崎真之介的事（山崎真之介について聞く）	到選項 2
			沒有甚麼要聽（特に聞くことはない）	不能到選項 2
2	指令室	米田說有關山崎的事	是，知道（はい、知っています）	—
			個名好像（名前くらいは…）	—
			不存在（いえ、存じません）	—
3	指令室	米田垂頭喪氣	說些甚麼（なにを言ってるんですよ）	—
			請拿出精神來（元気を出してください）	—
			不要動感情（情けないですよ）	—
			不答	—
4	樂屋	櫻提意開派對	好，開吧！（よーし、やろう！）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			之前不是已開過（この前もやったじゃないか）	櫻和艾蓮絲好感度下降
			若是可愛的就好了（…かわいいコならいいなぁ）	—
			不答	—
5	樂屋	空閒的大神	協助櫻（さくらくんを手伝うよ）	—/ 不能到選項 7
			協助織姬（織姬くんを手伝うよ）	—
			協助艾蓮絲（アイリスを手伝うよ）	—

派對前的準備



這段自由時間較長，共有一小時之多，不過就有很多地方要去。有幾項是最需要特別注意的，在倉庫中遇上櫻時，櫻會要求大神幫她找要用的道具，可是她每次的需要都不同（筆者玩過超過20次時發現），有時會要求找花瓶，有時要毛巾，有時要煙花球，而放置的地方分別在圖1可看到。另外就是有關選項9的問題，若大神在未遇到織姬的情況下到2F客廳找櫻時，就很難會說出織姬的正確位置，因此在2F客廳找櫻之前，必須先找到織姬，而在那裏找到她，就跟櫻說她在那。



◆1）花瓶／ 2）毛巾／ 3）煙花球

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
6	織姬房前	對房傳來的聲音	甚麼，不在（なんだ、留守か…）	—
			這把聲是誰（じゃあ、この声は誰だ？）	進入織姬的房間
7	織姬的房間內	調查窗廉	法國的國旗（フランスの国旗だろ）	織姬好感度下降
			意大利的國旗（イタリアの国旗だろ）	織姬好感度上升
			英國國旗（イギリスの国旗だろ）	織姬好感度下降
8	織姬的房間內	調查牆上的畫	的確是印象派（たしか…印象派だよね）	織姬好感度上升
			的確是浪漫主義派（たしか…ロマン主義派かな）	—
			當然是硬派（もちろん、硬派だ！）	織姬好感度下降
★9	2F 客廳	櫻找織姬	在音樂室（音楽室にいたよ）	到選項 10
			在自己房間（自分の部屋にいたよ）	到選項 10
			在屋頂（屋根裏部屋にいたよ）	到選項 10
			不答	—
★10	2F 樓梯前	遇見櫻	櫻找到織姬時	櫻好感度上升
★11	3F 樓梯前	遇見櫻	櫻找不到織姬時	櫻好感度下降
12	來賓用的玄關	有位女仕引誘大神	我有工作要做（自分は仕事中です！）	艾蓮絲好感度上升
			比起去另一處更想知道你的事（それより君の事が知りたいな）	艾蓮絲好感度下降
			不答	—
13	廚房	艾蓮絲問大神喜歡那種類形的女性	年紀較大的會好些（年上の女性のほうがいいな）	艾蓮絲好感度下降
			年紀較小的會好些（年下のコのほうが好みかな）	艾蓮絲好感度上升
			年紀不是問題（年なんて気にしないよ）	—
14	樂屋	將碟交給櫻	在這裏等待（ここで待つよ）	到選項 22
			仍有地方要去（まだ行くところか…）	到選項 15
15	賣店	—	在艾蓮絲面前買她的相	艾蓮絲好感度上升
16	格納庫	艾蓮絲問大神織姬的名稱	EISERNKLEID（アイゼンクライトだよ）	艾蓮絲好感度上升
			EISERNKLEIT（アイゼンクライドだよ）	—
			EISERNKLUED（アイゼンクラウドだよ）	—
17	浴室	大神對艾蓮絲沐浴時的反應	想游泳（泳ぎたくなる）	艾蓮絲好感度上升
			想偷看（のぞきたくなる）	艾蓮絲好感度下降
			想唱歌（歌いたくなる）	—
18	倉庫	櫻要找道具	這就容易（ああ、おやすいご用さ）	櫻好感度上升
			真麻煩（めんどうだなぁ…）	櫻好感度下降
			不答	—
19	艾蓮絲的房間	調查右方的玩具熊，給它一個名字	瑪莉？（マリーはどう？）	艾蓮絲好感度下降
			比魯？（ピェールはどう？）	艾蓮絲好感度上升
			保基保基？（ホゲホゲはどう？）	—
20	艾蓮絲的房間	調查右方的衣櫃	現在穿的衫就可以（いま着てる服がいいな）	艾蓮絲好感度上升
			戰鬥服會較好（戦闘服が好きかな）	艾蓮絲好感度上升
			人的魅力不是看衣服的（人の魅力は服じゃない）	—
21	音樂室	織姬在彈琴	像織姬般（織姫くんらしいね）	織姬好感度上升
			不作舞台的練習（舞台のけこはしないの？）	織姬好感度下降

註：★＝玩者必須先遇上織姬，才到 2F 客廳遇櫻，否則選擇任何答案都會失敗，而且之前在那裏遇上織姬就回答櫻她在那裏。

敵人的突襲



當二人準時回到樂屋後，米田說要到玄關迎接新成員，可是艾蓮絲想大神倍她到窗台，大神沒法子的情況下便到窗台去。正當二人到達窗台時，艾蓮絲聽到米田的聲音，她連忙離開窗台，滑落樓梯欄，在滑到1F，豈料到櫻站就在樓梯旁，艾蓮絲就立即停下來拋向地上，在這危急的關頭，新成員利尼抱着艾蓮絲，解除了她的危機。

之後櫻和艾蓮絲都一同帶他到樂屋開歡迎會，大家在歡迎會中自我介紹後，米田亦將新的助手影山早紀介紹給大家，就在眾人開心之際，警報再次響起，利尼聽後顯得極為緊張。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
22	樂屋	艾蓮絲要求到 2F 的窗台	好，去吧！（よし、行こう）	艾蓮絲好感度上升
			到玄關迎接新人（玄関で出迎えようよ）	—
			不答	—
23	玄關	第一次見利尼	一起加油（一緒にがんばろう！）	無
			不作聲（無口なんだね…）	無
24	樂屋	稱呼利尼	MIHISHUTLAZE（ミヒルシュトラーせくんだ）	織姬好感度下降
			MIRISHUTLASE（ミルヒシュトラーぜくんだ）	織姬好感度下降
			MIRISHUTLAZE（ミルヒシュトラーせくんだ）	—
25	指令室	決定作戰指令	用重視攻擊的作戰（攻撃重視の作戦で行きます！）	—
			用重視防禦的作戰（防御重視の作戦で行きます！）	—
26	指令室	出擊命令	帝國華擊團，出擊（帝国華撃団、出撃せよ！）	全員好感度上升
			利尼，加油！（レニ、がんばろう！）	—

戰鬥編



敵人資料

敵機名：黃童子

HP：100
攻擊力：13
防禦力：12
移動力：4

敵機名：大日劍

HP：500
氣合：100
攻擊力：18
防禦力：13
移動力：5
必殺技：鬼神轟天殺

基本戰術

在這場戰鬥中，利尼的EISERNKLEID會從後方突入，而且會先將木喰打倒，接着當大神等人行動時，就小心右上方的蒸氣火箭，最好先躲在亭的後方，以免被蒸氣火箭，利尼則破壞蒸氣火箭。當版圖上的敵人全部破壞後，金剛的大日劍就會出動，都是以合體技和必殺技集中攻擊就可。





艾蓮絲再度暴走





取得勝利後，艾蓮絲看見避難的村民後奇怪的便獨自返回帝劇。大神返回房後不久，櫻前來要求他到客廳繼續開歡迎會，大神當然不會拒絕。來到客廳，艾蓮絲將其父的糖果送給眾人吃，可是織姬不知為何憤怒起來，還説艾蓮絲自懂叫父母，艾蓮絲聽後感到非常之不滿，結果發出其靈力…

幸好今次的破壞力沒有上次在淺草時大，不過當大神醒來後，艾蓮絲已獨自離去，櫻擔心艾蓮絲會有事發生，便吩咐大神四處找她。

強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
27	大神的房間	櫻請大神到 2F 客廳繼續開派對	好，去吧（よし、行こう）	櫻好感度上升
			真麻煩（めんどうだなぁ…）	櫻好感度下降
			不答	—
28	2F 客廳	艾蓮絲喜歡父母	真好了，艾蓮絲（よかったね、アイリス）	—
			喜歡我還是父親（俺とパパとどっちが好き？）	—
			織姬？（…織姫くん？）	—
29	2F 客廳	見織姬的態度	要向艾蓮絲道歉（アイリスにあやまるんだ）	—
			為甚麼發怒？（とうして怒ってるんだい？）	—
			不答	—
30	2F 客廳	艾蓮絲獨自離開客廳	去找艾蓮絲（アイリスを探しに行く）	—
			向織姬説一句（織姫にひとこと言う）	織姬好感度下降
			不答	—

失蹤的艾蓮絲

在這段自由時間內，可分為兩段時間，就是10時30分前和10時30分後，因為有不少EVENT必須在10時30分之前進行，否則就不能發生。另外當到達10時30分時，不論大神到何處都會遇上早紀，她會強迫大神到大道具屋去，只要大神規規舉舉，櫻的好感度就不會下降。而當早紀離開後大神的舊同學加山奇怪的出現，他更暗示艾蓮絲就在屋頂，吩咐大神到屋頂找她，當然到屋頂之前，先去其他地方啦！





自由時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★31	樂屋前	遇上織姬	與她説話（織姫に話しかける）	—
			躲起來看她（そっと見ている）	織姬好感度下降
			不答	—
★32	樂屋前	遇上織姬	是找艾蓮絲嗎？（アイリスを探してたのかい？）	織姬好感度下降
			欣賞夜景？（夜の見まわりかい？）	—
			不答	—
★33	1F 大堂	遇上櫻	下午時都很精神（昼間は元気だったのになぁ）	—
			有時不開心（まあまあ不機嫌だったんだよ）	—
			説開又説，戰鬥後就…（そういえば、戦いの後…）	櫻好感度上升
			不答	—
★34	浴室	遇上織姬在沐浴	身體進入浴室（体が勝手に風呂場の中…）	到選項 34
			外出（外に出よう）	不能到選項 34
★35	浴室	被織姬發現	與她説話（言いわけする）	織姬好感度下降
			逃走（逃げ出す）	—
★36	2F 窗台	遇上利尼	發出聲音（声をかける）	被摔一交
			離開（立ち去る）	—
			問他自己是誰（「だ~れだ？」をする）	大神性格轉軟/ 被摔一交
			不答	—
37	任何一處	早紀要大神與她單獨相處	好（ああ、いいとも）	大神性格轉軟
			現在很忙（今、忙しいんだ）	大神性格轉硬
38	大道具屋	早紀要大神抱她	抱她（抱きしめる）	大神性格轉軟
			拒絕（断る）	大神性格轉硬
39	大道具屋	早紀倒下	説話三次，調查手三次	—
40	往 B1 的樓梯口	看見利尼	—	—
41	格納庫	看見利尼	與他説話（話をつづける）	—
			不防礙他，離開這裏（ジャマせず、立ち去る）	—
42	櫻的房間前	向她解釋早紀的事	這事情説出（事情を話す）	—
			甚麼都不理會來截停她（無理矢理ひきとめる）	櫻好感度上升
43	織姬房間前	找她説艾蓮絲的事	要她聽大神所説的話（織姫に事情を聞く）	—
			要她注意自己（織姫に注意する）	織姬好感度下降
44	屋頂	找到艾蓮絲	—	—

註：★＝這些選項全要 10 時 30 分前發生。

攻略一族

艾蓮絲的信





在屋頂找回艾蓮絲的大神，答應她寫信給其父，於是艾蓮絲便開心翼翼地來到大神的房間，大神一邊用日語説信的內容，她就一邊用德文寫，從而得到不少艾蓮絲的歡心。完成這封信後艾蓮絲要求留在大神房休息，大神當然不會拒絕她，待她熟睡時大神則在旁看着她。

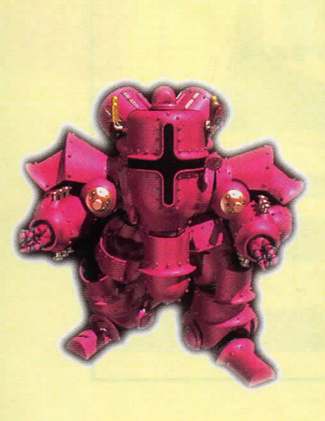
翌日，艾蓮絲已完全沒事，就在眾人到食堂用餐之際，警報又再次響起，米田看這種情況，便打算助艾蓮絲寄信，待她們可以安心出擊。

強制時間四

選項編號	地點	情況	應對	效果
45	屋頂	找回艾蓮絲	—	—
46	大神的房間	艾蓮絲寫信給父親	帝國華擊團花組的隊長（帝国華擊団・花組の隊長です）	—
			是艾蓮絲的戀人（アイリスの恋人です）	艾蓮絲好感度上升
			是劇場的剪票員（劇場のモギリ係です）	—
			不答	—
47	大神的房間	艾蓮絲寫信給父親	很健康（元気にやっいます）	—
			是花組重要的戰力（花組の大事な戦力です）	艾蓮絲好感度上升
			任性的燒到手（ワガママで手を焼います）	艾蓮絲好感度下降
			今日又暴走（今日も大暴走れしました）	艾蓮絲好感度下降
48	大神的房間	艾蓮絲寫信給父親	會守護給你看（守ってみせます）	艾蓮絲好感度上升
			使她幸福（幸せにします）	艾蓮絲好感度上升
			是個好孩子（いい子にあいてみせます）	—
			不答	—
49	大神的房間	艾蓮絲説回過去	説些溫柔的説話（やさしく言葉をかける）	艾蓮絲好感度上升
			鼓勵她（力強く励ます）	—
			不答	—
50	大神的房間	艾蓮絲要在大神房睡	好的（ああ、いいとも）	艾蓮絲好感度上升
			這樣不好的（それは…まずいよ）	—
			不答	—
51	大神的房間	艾蓮絲起來説造了一場夢	怎樣的夢（どんな夢だい？）	—
			我都見到艾蓮絲的夢（俺もアイリスの夢を見たよ）	艾蓮絲好感度上升
			我都造了一場夢（俺も夢をみたよ）	—
			要否取演出費（出演料をもらおうかな）	艾蓮絲好感度上升
52	指令室	決定擊破敵人的戰術	以速攻來擊破敵人（速攻で敵を擊破する）	—
			看敵人的様子，再收集情報（様子を見て、情報）	—
53	指令室	出擊命令	帝國華擊團出擊（帝国華擊団、出擊せよ）	全員好感度上升
			艾蓮絲，加油（アイリス、おでかけだよ）	艾蓮絲好感度上升

戰鬥編





敵人資料

敵機名：脇侍・改

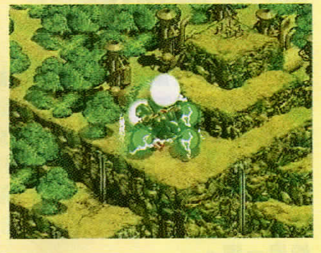
HP：100
攻擊力：13
防禦力：10
移動力：5

敵機名：智拳

HP：450
氣合：100
攻擊力：13
防禦力：11
移動力：5
必殺技：皓矢念臨演舞

基本戰術





在這場戰鬥中，必須要注意地形的問題。在版圖中有些壓縮蒸氣爐，內裏會隱藏敵人或敵人的資料，因此必須將它擊破，而且更要取得這些資料。將這版圖內的敵人全部擊倒後，木喰的智拳出現，由於他會分出四部小型機來攻擊己方，因此必須速戰速決。

戰後結果



就在大神與敵人戰鬥的同時，米田在郵局出來後，正被不知明的用鎗向準他的心臟射去…

戰後艾蓮絲要求大神理行諾言，可是在此時，收到早紀的通訊，得知米田被鎗擊倒一事，於是便立即趕到醫院看。

第三話——相睇

心情低落的眾人





大神一行人來到醫院，在米田房門前遇上早紀，她向大神表示米田的狀況非常惡劣，於是大神便進入病房內探他。回到帝劇後，各人都獨自回房，而大神也不例外，可是他見隊員的心情非常低落，身為隊長的他，便打算鼓勵她們。

這時的自由時間並不多，直到3時正完結，因此不要作一謂的行動。而其中要發生選項4的EVENT，就必須完成選項3才可。另外若是在選項5中，當知道利尼是女性時，只要大神使她的好感度上升一次，之後就可成為追求的對象，因此必須要留意這點。

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	會堂	艾蓮絲因米田一事而哭	鼓勵她（はげます）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			抹眼淚（涙をふいてやる）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			不答	—
2	中庭	艾蓮絲在哭	發出聲音（声をかける）	艾蓮絲好感度上升
			不答	—
3	鍛鍊室	利尼對米田一事表示失望	說些甚麼（何てことを言んた！）	—
			的確…或許是這樣（確かに…そうかもしれない）	—
4	更衣室	利尼在浴室洗澡	利尼，日本式的沐浴怎樣？（レニ、湯かけんはどうだい？）	不能到選項 5 和 6
			到其他房間（他の部屋に行くか）	不能到選項 5 和 6
			我都到浴室洗澡（俺もひとち風呂あびてくか）	到選項 5
5	浴室	與利尼一同洗澡	擦背（背中を流してやる）	知道利尼是女性
			浸浴（湯船につかる）	—
			唱歌（歌を歌う）	—
6	更衣室	遇上利尼	剛才…對不起（さっきは…ごめん）	—
			利尼是女孩子…（レ二が女の子か…）	—
			再次進入浴室（もう一回…入らない？）	利尼好感度下降
7	窗台	櫻在此哭	與她說話	—
8	賣店	—	買照片（ブロマイドを買う）	—
9	屋頂	遇上織姬	—	—
10	支配人室	櫻擔心米田的事	一定會回來（ああ、きっと帰ってくるさ）	—
			很難會醒來（…難しいかもな）	櫻好感度上升
			拍她肩膀（肩にそっと手を置く）	—
11	舞台	櫻在觀看舞台	加油（がんばってね）	櫻好感度上升
			要幫手嗎？（手伝おうか？）	—
★12	任何一處	藤井說出帝劇不夠經費	要成功夏天的公演（夏公演を成功させよう！）	櫻好感度上升
			現在只有忍耐（今は、耐えるんだ）	—
			已不行（もう…ダメだ）	—

註：★＝當時間到 3 時時，不論在何處都會遇上她的。

壽美麗的婚訊





大神將帝劇不夠經費一事說出，眾人聽後都感到驚訝，當大神說解決方法後，櫻等人便決定努力去幹，就在此時，聽見完奈的聲音，完奈終於由沖繩回來，她聽到米田的事都有點擔心，不過先解決現在的問題，於是眾人都努力不懈練習，慕求吸引大量的觀眾。

在練習的途中，大神受到完奈的邀請，到中庭接受她的挑戰，事後二人稍作休息。當晚大神收到壽美麗的通訊，問些奇怪問題後就斷了聯絡。翌日，大神正想將此事告訴大家時，從由里口中得知壽美麗的婚訊，由於大家知道這婚事並不是壽美麗自願的，因此大家便打算到神崎府一趟。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
13	樂屋	說出夏天的公演一事	揚耀給別人看（明るく、盛り上げながら…）	櫻、織姬和艾蓮絲好感度上升／大神性格轉軟
			大家集中精神（みんなに気合を入れて…）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			不答	織姬好感度下降
14	中庭	完奈提出與大神練習	叫我的話，一定奉陪（俺でよければ、つきあうよ）	完奈好感度上升
			放過我啦！（か、かんべんしてくれ！）	—
15	中庭	完奈給大神上段攻擊	頭部防禦（頭を防御する）	完奈好感度上升
			身體防禦（胴を防御する）	完奈好感度下降
			腳防禦（足を防御する）	完奈好感度下降
16	中庭	完奈給大神中段攻擊	頭部防禦（頭を防御する）	完奈好感度下降
			身體防禦（胴を防御する）	完奈好感度上升
			腳防禦（足を防御する）	完奈好感度下降
17	中庭	完奈給大神上段攻擊	蹲下（しゃがむ）	完奈好感度上升
			跳（ジャンプする）	完奈好感度下降
			頭部防禦（頭を防御する）	完奈好感度下降
18	中庭	完奈給大神快速的下段攻擊	蹲下（しゃがむ）	完奈好感度下降
			跳（ジャンプする）	完奈好感度上升
			腳防禦（足を防御する）	完奈好感度下降
19	中庭	完奈給大神上下段攻擊	蹲下（しゃがむ）	完奈好感度下降
			蹲下後防下段（しゃがんでジャンプする）	完奈好感度上升
			腳防禦（足を防御する）	完奈好感度下降
20	大神的房間	壽美麗來訊	壽美麗（すみれくんだよ）	壽美麗好感度上升
			帝國華擊團（帝国華撃団だよ）	壽美麗好感度下降
			不答	壽美麗好感度上升

解救壽美麗





一行人來到神崎府前，進入後受到不少的阻攔，大神和完奈得到櫻、艾蓮絲、織姬和利尼四人的俺護，因此終於可離開守衛的封鎖範圍。這時大神受了輕傷，經完奈包紮過後直闖進談婚事的客廳，幸好這項婚事尚未決定，大神便堅決帶走壽美麗，而且更不理會神崎財團對帝劇的支助。就在這時，帝擊的副司令藤枝楓出現，原來她是藤枝彩美的妹妹。突然敵人來襲，帝國華擊團便再次出戰。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
21	舞台	說有關壽美麗的事	轉彎未角地說（話をそらす）	完奈好感度上升
			直接說出與壽美麗的對話內容（通信のことを話）	織姬和櫻好感度下降
22	舞台	知道壽美麗要結婚	去救出壽美麗（すみれくんを助けに行こう！）	完奈、櫻和艾蓮絲好感度上升
			去祝賀壽美麗（すみれくんを祝いに行こう！）	完奈、櫻和艾蓮絲好感度下降
23	神崎府前	打算闖進壽美麗的家	叫人出來（誰かを呼ぶ）	—
			無理的將它打開（むりやり開ける）	—
			回去（出直す）	完奈好感度下降
24	神崎府前	完奈打算將門打破	阻止完奈（カンナをとめる）	—
			挑唆完奈（カンナをけしかける）	—
			不答	—
25	花園	決定去向	走到玄關為止（玄関まで走る）	—
			戰鬥（戦う）	—
26	府內	大神受上段攻擊	頭部防禦（頭を防御する）	完奈好感度上升
			身體防禦（胴を防御する）	完奈好感度下降
			蹲下（しゃがむ）	完奈好感度上升
27	花園	櫻等人在戰鬥中	這裏交給我（ここは、まかせたぞ！）	櫻和艾蓮絲好感度上升
			要手下留情（手かげんしてやれよ）	織姬好感度上升
			都是留下來（…やっぱり、残るよ）	完奈好感度下降
28	走廊	完奈助大神包紮傷口	多謝，完奈（ありがとう、カンナ）	完奈好感度上升
			不用（不器用なんだね）	—
			不答	—
29	客廳	神崎問大神怎樣做	帶壽美麗離開（すみれくんを連れて帰ります）	壽美麗好感度上升
			我自己不能夠決定（自分には…判斷できません）	—
30	客廳	敵出現	先將敵人打倒（敵をまず掃討してしまおう！）	—
			先確保人的安全（人々の安全確保が優先！）	—

戰鬥編





敵人資料

敵機名：脇侍・改（イ甲型）

HP：70
攻擊力：10
防禦力：6
移動力：7

敵機名：八葉

HP：650
氣合：100
攻擊力：16
防禦力：14
移動力：6
必殺技：九印曼荼羅

基本戰術



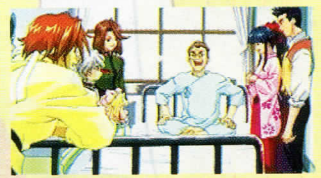
戰鬥開始時，主要目的是不要讓敵人進入神崎府，因此在戰鬥的初段時，由防禦力強的角色把守着可到神崎府的通道，然後將戰鬥方式轉為「山」，這樣防禦力會較強。大約在6 TURN之後，藤枝楓向大神報告所有人已到安全地方避難時，敵人的五行眾——土蜘蛛便會駕駛其愛機八葉來攻擊大神等人，此時善用二人的合體必殺技，就可輕易取勝。

選項編號	地點	情況	應對	效果
31	戰鬥中	壽美麗説自己所做的事	不是很好（素直じゃない）	壽美麗好感度上升
32	戰鬥中	壽美麗責罵土蜘蛛	你的本領沒有退步 (腕前は鈍っていないようだね)	—
★33	戰鬥中	若相睇的是完奈，大神會來幫她嗎？	當然（もちろん！）	完奈好感度上升

註：★＝與完奈使用合體必殺技時才有的選項

戰後結果





取得勝後壽美麗和完奈立即變回原來的模樣，二人又再吵架…大神真沒她們辨法。回到帝劇後，楓向眾人再次介紹自己，大神被她的眼神吸引着，櫻當然不喜歡。與此同時，由里向眾人報了個喜訊，米田已回復意織，遲些就可出院，於是大神等人立即到醫院探望。之後的夏天公演，進行得非常順利，而且觀眾的數目亦都相當不錯，今次可説是可喜可賀。

次回預告

第四話——大暴！火之玉 藝者加魯斯

紅蘭終於出場啦！各位紅蘭的FANS是不是等了很久呢？下集將會細說紅蘭的過去，而且更會出現一位神秘的軍官，他究竟是誰？為何他知道真宮寺一馬的事？想知道下集的劇情，請留意下期啦！











各位親愛的讀者，櫻終於回來！你們有沒有說話想和她說呢？又或者想與櫻等人通信呢？現在就有機會給你們發揮了！從今期開始，連續數期都有名為《花組雙週報》的專欄，除了介紹每位角色的個人資料外，還會歡迎各位來信給《櫻大戰》的人物們，不論是誰都可以（當然包括米田一基和大神一郎，甚至是死去的葵叉丹都行…），至於信的內容不定，任由讀者自己發揮，大約1 00至200字左右，來信者將會有機會獲得豐富獎品，其中包括《櫻大戰》的TRADING CARD、音樂CD和模型公仔等等。詳細情形請留意下期的《花組雙週報》，參加者記得寫上個人資料啊！截止日期是5月1日，以郵戳為準。以下是兩封示範信，供各位讀者參考。



本人是隸屬機動戰士組的MS少尉，亦曾有不少戰鬥的經驗，在去年看過貴團的戰績，感到你們的部隊非常強悍，而今年帝都再次被襲擊，本人真的很希望能為帝都盡一點力，因此希望能成為帝國華擊團的成員之一，即使是粉身碎骨，誓要保護帝都的和平。以下是本人的資料，可讓中將參考。

名：MS

年齡：XX

喜好：看漫畫

現時職位：少尉

此敬

MS上

親愛的櫻姐姐

妳好嗎？我是妳的忠實擁躉，我個名叫小葵。在過去一年，妳的演出我都有去看，可惜不能正面與妳說話，現在終於有機會了與她通信，真的很感動呢！

說回正題，不知妳現在綵排甚麼戲目呢？近來忙不忙呀？大神有沒欺負妳呢？妳會不會有空閒？可能我太問多問題了，會不會麻煩妳呢？對不起啊！在每個週末我有空閒時間的，妳可否出來和我見面，其實我很羡慕妳的，妳又靚，身材又好，我長大後真的想和妳一樣，可惜這個沒可能。好了不說這麼多，留下次再說，求求妳一定要回信啊！

小葵上



parasite EVE

By：Nash & Agent-X

OFFICIAL PRODUCT

DUAL SHOCK對應

RPG
製造商：SQUARE
售價：港幣420元
發售日：3月29日
容量：CD-ROM×2
MEM
PlayStation

*圖片為開發中畫面

人物介紹

Aya Brea(アヤ・ブレア)

職業：紐約市警察，隸屬17分署
年齡：25歲
身高：160cm/5.3 Feet

Profile：幼年時，其母親突然離奇死亡，令她立志要成為一位警察，找出箇中真相。在與男朋友一起看歌劇時，E V E 突然出現而令歌劇院頓時陷入混亂狀態，很多的觀眾因為EVE的力量而自焚起來，情況慘不忍睹。不過，Aya似乎並未受到EVE力量的影響；而由於身為警察的關係，她毅然走上舞台，拔槍指向EVE……

一場宿命之戰就此展開，究竟Aya為何會不受EVE力量的影響？而Aya又能否阻止EVE的野心？



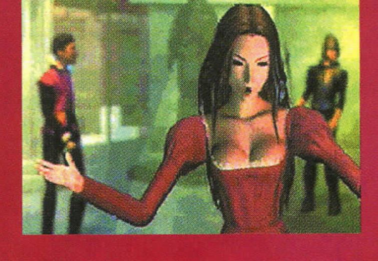


Melissa Pearce(メリッサ・ピアス)



職業：新進女歌劇演唱家
年齡：32歲
身高：180cm/6 Feet

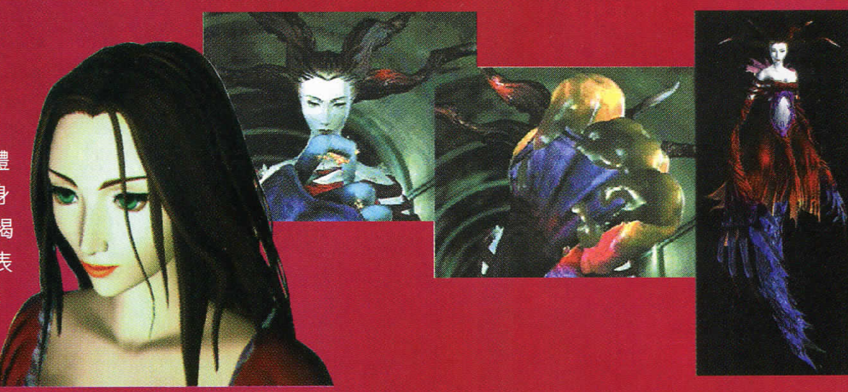
Profile：自幼體弱多病，經常出入醫院的她，性格雖然內向，但為了成為一位出色的女演員而努力不懈。平安夜是她作個人首次的公演之日，興奮之情外人當然難以明瞭。可惜，EVE在不知不覺間甦醒過來，進而控制了Melissa的身體；一齣精彩的歌劇，卻變成了人類悲劇的前奏！



EVE(イヴ)

年齡：？
身高：？cm/？ Feet

Profile：在Melissa體內細胞中的線粒體(Mitochondria)因出現了突變，進而控制了Melissa的身體及思想，變成了可怕的EVE。Melissa的眼睛會由褐色變為綠色；而當E V E眼中出現了綠色火炎時，正表示它正使出會令「人類自焚」的力量。此外，它亦能夠改變及控制各生物的DNA，從而令生物進化成不同的怪物，以用來對付Aya及人類。



Deniel "BO" Dollis(ダニエル"BO"ドリス)

職業：紐約市警察，隸屬17分署重案組
年齡：42歲
身高：180cm/6 Feet

Profile：加入警隊已有20年的“老差骨”，1年前與妻子離婚後，取得了8歲兒子－「Ben」的撫養權。由於獲得進昇的機會已經微乎其微，所以成為了重案組中最富經驗的探員。





Ben Dollis(ベン・ドリス)

年齡：8歲
身高：110cm/3.6 Feet

Profile：Deniel的獨生子。自從Deniel與其母親離婚之後，每月只能有一日才可和母親相見。然而在他心中仍一直希望父母親能夠早日冰釋前嫌，重新建立一個溫暖的家庭。今年是父母離婚後的第一個平安夜，他當然希望能夠有父母相伴左右，所以便獨自來到父親工作的地方。

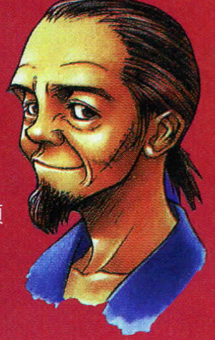




Tores Owens(トーレス・オーエンズ)

職業：紐約市警察，為17分署武器管理部部長
年齡：48歲
身高：160cm/5.3 Feet

Profile：非常頑固的武器管理部長，改造武器的能力在紐約市中可算是數一數二。不過，對於社會上槍械漸被濫用的情況，他便顯得有點不安。



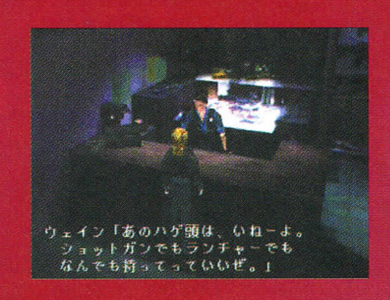




Wayne Garcia(ウェイン・ガルシア)

職業：紐約市警察，為17分署武器管理部職員
年齡：27歲
身高：175cm/5.8 Feet

Profile：對槍械充滿好奇，而毅然加入武器管理部的男子。在思想上由於明顯與Tores出現分歧，所以時常被Tores責罵。閒時最喜愛收藏一些運動雜誌。



Hans Klamp(ハンス・クランプ)

職業：隸屬美國自然歷史博物館研究所的科學家
年齡：37歲
身高：175cm/5.8 Feet

Profile：擁有德國籍血統的美國人，外表沈默而冷靜，給予人一種難以接近的感覺。本來立志欲成為一位醫生的他，突然埋頭苦幹地研究細胞中的線粒體。精通遺傳學的他，發現了線粒體仍受到遺傳因素的影響。EVE覺醒之後，Aya及Deniel便向他查詢有關情況，當中他更透露了一些和A y a 有關的重大事情。







Douglas Baker(ダグラス・ベイカー)

職業：紐約市警察，為17分署重案組部長
年齡：41歲
身高：175cm/5.8 Feet

Profile：非常有份量(體重足足有300磅！)的老頭子。雖然與Deniel同期出身，但他其對事業上的野心，足以令他成為了Aya及Deniel的上司。



道具一覽

武器系

Handgun(ハンドガン)

Aya最初所持有的武器，亦是紐約市警員的標準裝備。



Club(クラブ)

Aya最初所持有的武器。由於此警棍只能作為近接戰之用，所以它的攻擊範圍亦較小。攻擊力十分弱，故只適合在“彈絕糧盡”時使用。



Shotgun(ショットガン)

遊戲中才可取得的散彈槍，比起手槍有更大的攻擊力；加上任何敵人只要在左右15度範圍之內，此槍都會對它們造成一定程度的傷害。

Grand Launcher (グレネードランチャー)



威力以及攻擊範圍比起Shotgun更大，為Shotgun的改良版本。

Sub Machine Gun (サブマシンガン)

攻擊範圍大，而且可以將範圍內的所有敵人造成傷害。若只得一位敵人的話，更會以其連射能力而作出集中攻擊，對敵人造成更大的損害。



Rocket Launcher (ロケットランチャー＆專用彈)



攻擊力最強的火箭發射器，需要有特殊的彈藥才能使用。

Rifle(ライフル)

雖然攻擊力強大而且射程遠，但連射能力則欠奉，是為一擊必殺的武器。

防具系

Vest(ベスト)



紐約市警員所用的標準裝備。雖然有一定的防彈程度，但是若用來對付EVE所衍生出來的怪物，則似乎有點力不從心。

Protector (プロテクター)

以保護上半身為主的防具，防御力方面尚算不過不失；可惜的是，防具本身忽略了下身及手部的防御，是為此防具的一大弱點。



Armor (アーマー)



比起Protector它增加了對手部的保護，令防御力提高了不少。在遊戲中段時，這防具便發揮出絕大的防御力，所以是不應放過的道具。

Jacket (ジャケット)

外表看似一件普通的Jacket，但事實上它是用上複合質料製成的防具。防御力高之餘，更會有抵禦寒冷情況的特殊效果。



Suit(スーツ)



能夠作全身保護的防具，防御力之高可算是數一數二。不過，這件防具似乎只在較後的時段才會出現呢。

ITEM

子彈



回復劑



每次使用皆會回復Aya體力10格，為遊戲初期不可缺少的物品。



可以為Aya解毒的藥品，令其回復正常的狀態。



子彈盒



可以為玩者儲存子彈的匣子。

Tune-Knife
(チューンナップ)

可以為Aya的武器及防具進行Power-Up的工具，是絕對要得到手的物件。

電影《parasite EVE》
(寄生體夏娃)－VCD

發行：博意影業有限公司

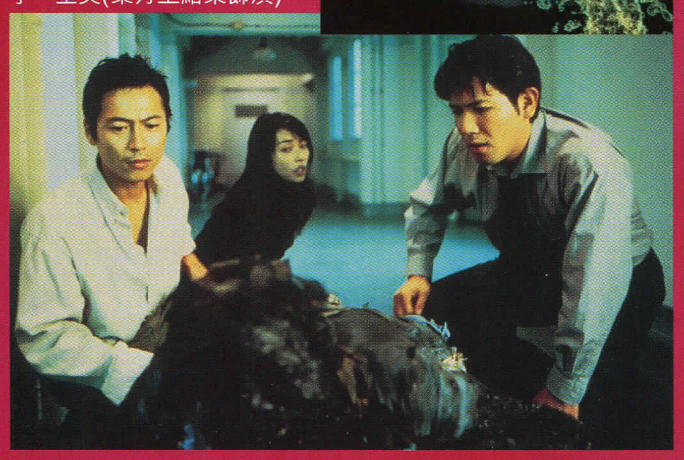
在遊戲推出的同時，大家會否有興趣欣賞一套由真人演出的《parasite EVE》電影呢？此VCD版現經已有售，當中主要由三上博史及葉月里緒菜領銜主演；而以下就讓大家觀看一下當中的劇情啦！

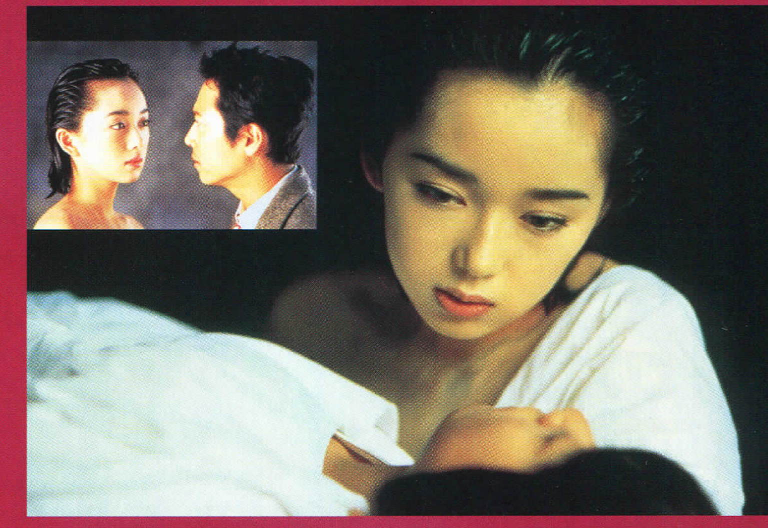


STORY

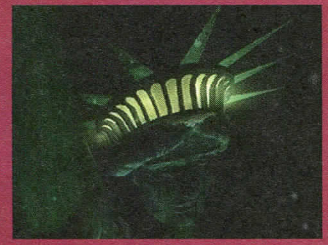
或許"天荒地老"只不過是安慰之言，但我相信終有一日……

生物學家－永島利明(三上博史飾演)，一直都與其妻子－聖美(葉月里緒菜飾演)，過著十分美滿的婚姻生活；不過，當得悉聖美因車禍而死之後，利明的命運亦因此而出現了巨大的轉變。秘密偷走了聖美部分肝臟的利明，原來正在將聖美的細胞與一種名為「EVE」的細胞來結合培植；而他的目的，亦只不過是想尋回一些本應已失去的東西……。

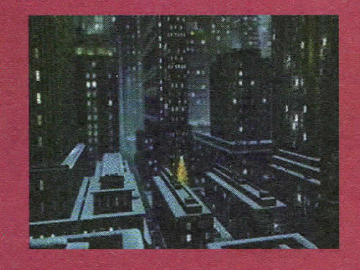


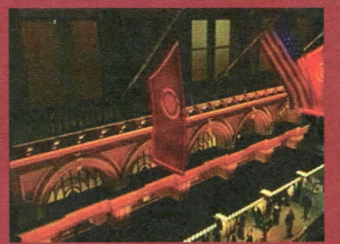
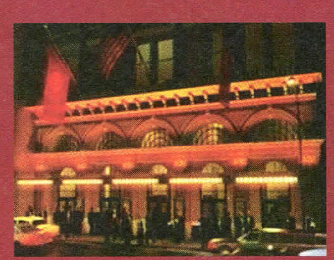


動人的開場畫面







攻略第一回

第一日：共鳴 Resonance



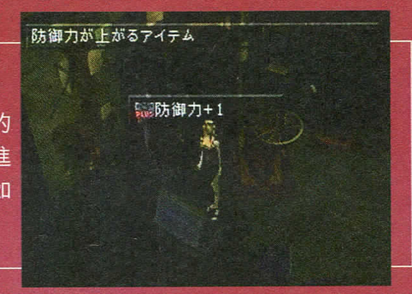

一個聖誕節的晚上，Aya（紐約的市警，也就是本遊戲的主角）被邀到Carnegie Hall欣賞歌劇。就在看到Melissa唱歌的時候，她的眼睛突然間由咖啡色變成碧綠色，然後台上的表演者突然着了火，跟着台下的觀眾都開始燒着了！觀眾們正在紛紛逃避之際，Aya不理旁人的勸告，走到台前質問Melissa（Eve），然後便和她戰鬥起來，而在此戰鬥中，Aya的Parasite Energy因此而覺醒了。跟Melissa小戰一場之後，她便往後台走去。當Aya跟着她，正想跳入下層的時候便聽到了警察增援的聲音，於是便先走出去看個究竟。跟右面的警員談話，他會給Aya子彈（6發），而且可重覆拿取十次哦！而和救護人員談話的話，他是會替Aya回復體力的。再走入後台並跳入洞中便到達了後台下層。在這時Aya見到一個小孩，並勾起了Aya的一些記憶，但他霎眼間便離開了。往前走，赫然見到一隻正在因細胞變異而變身的老鼠，Aya把它收拾了後便往前走到了左面有一排貯物櫃的房中，在左面第二個櫃中找到回復藥，然後進入另一個左面的房間中，在倒下的焦屍身上找到後台房間的鎖匙，並利用了桌上的電話和外間通訊（儲存遊戲）。Aya利用這條鎖匙搜刮了這兒附近的所有房間，而在左面的其中一個房中桌上的日記簿中找到了練琴室的鎖匙，Aya就利用那把鎖匙打開了上方的門。甫一打開門便看見Eve正在彈琴...然後她竟然變身成一隻怪物！Aya便立即上前跟她戰鬥，戰畢，Aya又記起了一些畫面，當醒覺時Eve已不知所蹤。Aya走到鋼琴旁的洞然後跳下到地下水洞，在地下水洞的U 型橋下藏有兩個寶箱，而且在右方還有一個隱藏房間，裏面有些有用的道具哦！Aya收集了道具之後便跟着那小孩的影像往左面走去，把鐵柵門開啟之後便會再遇見Eve，她會召來一隻Alligator然後離去。要注意打這怪獸時要先攻擊其尾部以降低它頭部的防禦力。Aya跟那怪物戰鬥完畢後便跟Daniel回到警局。





Check Point 1：寶箱的秘密

原來有些寶箱中的物件不一定是只得一種物件的呢！如果有空嘗試的話，可以重覆儲存及載入遊戲進度，可能在同一寶箱中找到不同的道具呢！不過成功如否就要看看你的運氣了！

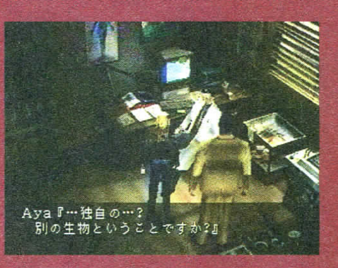


第二日：融合 Fusion

回到警局後Aｙa便和眾人談及有關劇院的事，然後到部長室從部長Ｂａｋｅｒ手中得到了改造許可證。她到男更衣室（？！）搜刮完物品之後便到B1F的武器室和Wayne談話便可以替武器改裝而和左面的Thores談話則可寄存或提取道具.然後Aya到隔壁的警犬室和警官聊過便走回GF，跟着Aya 便會遇見到Danial 和他的兒子Ben，跟他們說了兩句話後，Aya和Danial便到部長室找Ｂａｋｅｒ，他們跟着便會到會議室參加記者招待會，交代有關昨天火災的事情，Ａｙａ卻在那兒發表了細胞異變的驚人理論。他們為了更深入了解這事的成因，便駕車到美國自然博物館找Ｋｌａｍｐ博士詢問有關人體內的細胞以及粒線體(Mitochondria)的事情... Aya又再度勾起那些記憶。正當Aya和Danial回到會議室的同時，Baker說他收到了Eve會到中央公園動物園的野外音樂堂表演的消息，便立即派Ａｙａ到那兒調查。乘着Danial的快車，不一會便到達了公園，可惜公園正在Eve的範圍以內，Danial無法進入，故Aya便獨自闖進去。Aya先在公園中的警車車尾廂中取得毒治療藥後，繼續前進到公園內部。到了公園的水池旁，Ａｙａ先到左上方的入口進入房間中調查，並在櫃中找到了CP之鎖匙，然後Aya就用此匙開啟了水池











上方的門，跟着在破玻璃牆側進入植物之間，拿取了不少道具。Ａｙａ然後走到水池右面的通道走到公園的內部，一直往北面走，Aya終於到達了野外音樂堂，Eve正在那兒「表演」，而台下的觀眾則被Ｅｖｅ的力量所溶化，在觀眾席中形成了一大「劈」血紅色香口膠狀物體！Ａｙａ見狀便立即離開觀眾席，跟着那小孩的影像往右面的表演台去，到了台上，Aya質問了Eve兩句Eve便不顧而去，當然Aya也跟着離開表演台。離開了音樂堂，Ａｙａ又再見到那小孩的蹤影，於是便跟着她走，途中可以找到電話亭，可先在那兒儲存進度。一直跟着小孩的影走，在這裏開始要小心一點，如果辨不清方向的話便很易迷路哦！渡過橋後便會到達石像廣場，再前進就會到達大空地。那兒正有四條巨型蚯蚓在等Ａｙａ呢！將他們逐一擊破後，Ａｙａ繼續往前走，Eve則一早備了馬車在等Aya，Aya登上馬車後，Eve便將馬兒燒着，使馬拖得馬車瘋狂地前進，同一時間，Eve和Aya談判，當然Ａｙａ站在人類的一邊，他們意見不合於是開始戰鬥。戰鬥完畢，Ａｙａ因馬車失事而昏倒了...以往的記憶又一再湧上心頭...那邊廂，Danial一眾人也為Aya的失蹤而焦急起來...







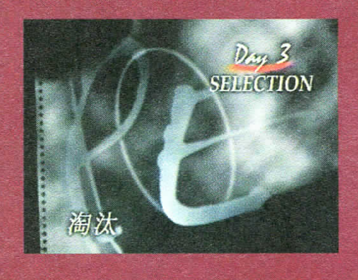
Check Point 2：武器及防具的改裝

除了一般提升能力用的道具和Bonus Point外，還有一種提升武器/ 防具的方法。相信大家在遊戲中都會找到「士巴拿」的，但是究竟有何用呢？在系統選單中由下數上第二個圖示（有士巴拿圖案的那個）就是用來改良裝備的。先選要改良的裝備，再選要拆除部件的，然後再選要換取的部件或Plus Point便可以了，要注意被拆部件的裝備將會失去（除非使用萬能「士巴拿」），所以要小心使用喔！



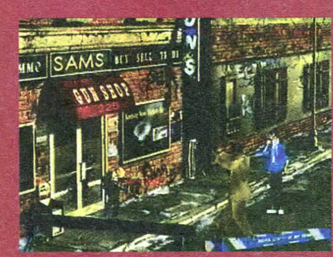
第三日：淘汰 Selection

因為Eve的緣故，曼克頓的市民都紛紛遷到島外避難，前田邦彥（那個正和警察們雞同鴨講的日本人）卻留在市中，意外地找到Aya，並替她療傷。Aya又再記起一些影像...是醫院嗎？ 醒來時，前田及Danial已在她的身旁，並知道她正身在蘇豪區。前田和大家講述完他在日本的研究後，大家便到街上搜掠一番（真的是搜掠...筆者有點懷疑他們是否警察... ^^;），補充完武器和彈藥便乘Danial的車便到博物館去作一些實驗，從中真的證明了Aya的細胞構造有別於常人，有着抗拒Eve細胞的能力。做完了實驗，他們便乘着Danial的車回警署，就在回程的同時收到了警署被Eve襲擊的消息！！他們趕到警署時已經發覺傷亡慘重，跟着，前田送了破魔矢給Aya（這是有保護作用的呢，但是保護些什麼就不得而知了！）。Aya先在地下到處搜索，發現Warner受傷了，然後他送給Aya他剩餘的子彈呢！再到B1F的武器室中，發現Thores犧牲了，Aya從Wayne的手中拿到了新武器，同時Aya也可以問Wayne作武器的改造或者存取物品，而在隔壁的警犬房中，發現警犬Siva走掉了。回到地面，在上1F的梯間，從







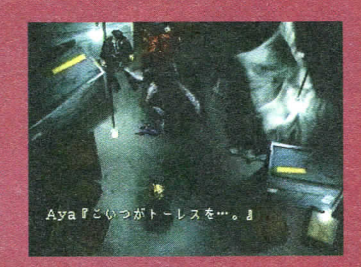


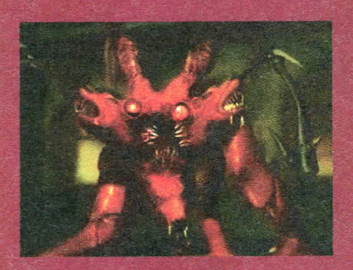


受了傷的Nics口中得知Ben在到處尋找Siva，於是Aya便立即趕上去阻止。上到1 F ，發覺原本鎖着的地方因為守衛的同僚犧牲而開着了，在這層正中的房間中可找到武器倉庫鎖匙，可以用這匙把B1F的武器庫打開從而拿取新的武器，而在左方的房間中可找到電話作儲存進度。再往上至2 F ，一上完樓梯右手面有會見到鑑識官，她可以替Aya作一次HP回復。離開了房間，在前面那下了的警員身上可找到儲物櫃鎖匙，可以回到G F 的男更衣室開啟那鎖着的櫃門。Aya再到前面那個房間，可以見到把Thores殺掉的怪物，殺了牠除了可以安慰Thores在天之靈，Aya也可以得到新的武器呢！至於在長廊最右面的房間，由於是沒有道具可取（但有敵人），大家可自行決定入不入了。上到頂層Aya便會見到Siva，為了保護Ben和Baker，Aya便先作出攻擊。要留意的是它是有三個頭的，由於它更會互相補回HP, 故應先打完一個頭後才再攻擊第二個。大戰完畢，Danial也終於趕到，幸運地，大家都安然無恙。



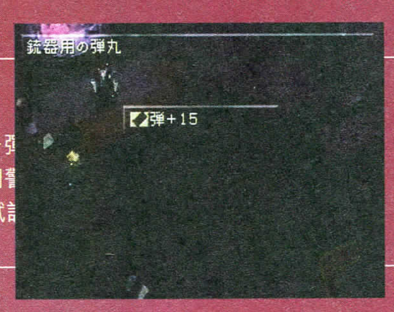






Check Point 3：無限子彈和無限回復藥？！

警察館下層的武器房（不是武器庫）中有一個寶箱（在櫃面上的）內裝有子彈（6發、15發或30發，視乎遊戲進度而定），另一個寶箱則藏有回復藥。每次離開警局再進去的話，寶箱會自動重新裝滿！但是...事實又好像不是如此...大家即管試試吧！

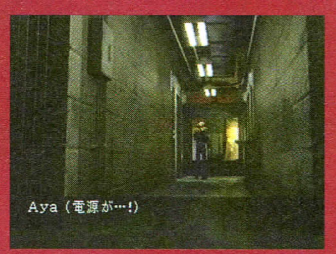


第四日：受胎 Conception

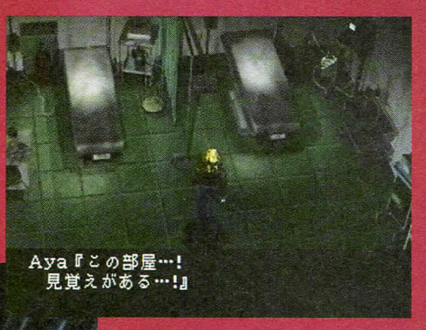
眾人在Siva一事之後便齊集在部長室開會，然後Aya到2F的鑑識室找鑑識官和前田，調查有關E v e 細胞的事。為了作更深入的調查，Aya和前田二人決定到St. Francis Hospital一行。前田在醫院門前又感覺到E v e 的存在，所以他不能進入，但他送了一個辟邪之鈴（和破魔矢一樣，有保護作用...）給Aya 。進入了醫院，A y a 在升降機旁的門前又再重現小孩的影像，可惜門是鎖着的，進不去。A y a 跟着走到升降機到別處去，豈料一進入升降機便立即故障，下降至B 1 F 。甫踏出升降機門，便見到側門外有些火光，跟着就停了電，到處漆黑一片。A y a 唯有往下方走。在A y a 右面的第一間房內的櫃頂會找到保險絲，在那房間的左上方出口離開房間後，A y a 再見到小孩的蹤影，於是她便跟着上去。進入了左面的房間，在桌上電話另一邊的抽屜中可找到門之鎖匙，用以開啟解剖室的門。A y a 然後往左方走進入了病房，然後在下方的門口離開。再往下走，樓梯忽然蹋下，A y a 唯有走到解剖室去。然後在解剖室的上方的房中，A y a 在焦屍的身上找到藍色的鎖匙卡，而在房間上方的藥箱頂則找到第二條保險絲。然後A y a 利用了鎖匙卡進入了另一房間。在那房中，Aya又見到那小孩...可惜仍是追不上去。Aya側面的門進入了辦公室，而在這房間的右下角，A y a 找到了第三條保險絲。離開房間，調查上面的電錶，A y a 把上面的電線接上，並且重新裝上三條保險絲，再開動電源掣，便可以將電流恢復。然後A y a 在右面的出口離開房間，然後乘升降機上回地面。一出升降機，A y a 又再見到那小孩的影像，這次不只一個而是兩個... 回到地面大堂，Aya便進入了上方的房間。在那房間的右方，Aya身體突然發熱...再回想了很多東西...以前經常回憶到那場景不就是這裏嗎?! ... Aya醒覺後便和畫面左方的護士談話，從中得到了有關冷藏庫的情報，並取得綠色鎖匙卡。然後A y a 走到升降機旁，和護士談話完畢後進入旁邊的房間。然後A y a 走房間的右下方將氣喉扭開，再乘升降機上十三樓。到達了十三樓，A y a 進入了焦屍對面的房間，在房間的左方把煮食爐推開（有箭咀指示），再按一下藏在裏面的鍵，便開啟了上方的門。進入了之後再往上走，在右邊的房間設有電話可作儲存（筆者強烈建議！！），然後在書桌旁倒下的櫃中發現了H L A 的名單，而在另一堆文件中找到升降機之匙。然後A y a 離開了這房間，乘升降機往頂樓去。那邊廂，海軍為了阻止Eve便派出戰機到曼克頓市內。Aya調查過升降機內的人工精子容器便離開，到了頂樓A y a 便會遇見巨型蜘蛛，跟牠惡戰完畢之後，Eve會再度出現且會使巡航中戰機墜下！Aya若趕不切離開的話便會Game Over。（Aya只須走到畫面左下方的空中工作台便可避過）在工作台上戰勝了小蜘蛛後A y a 便可以再和大家會合，跟着大家便會回到警署，再到部長室談過之後，第四天便完結了。

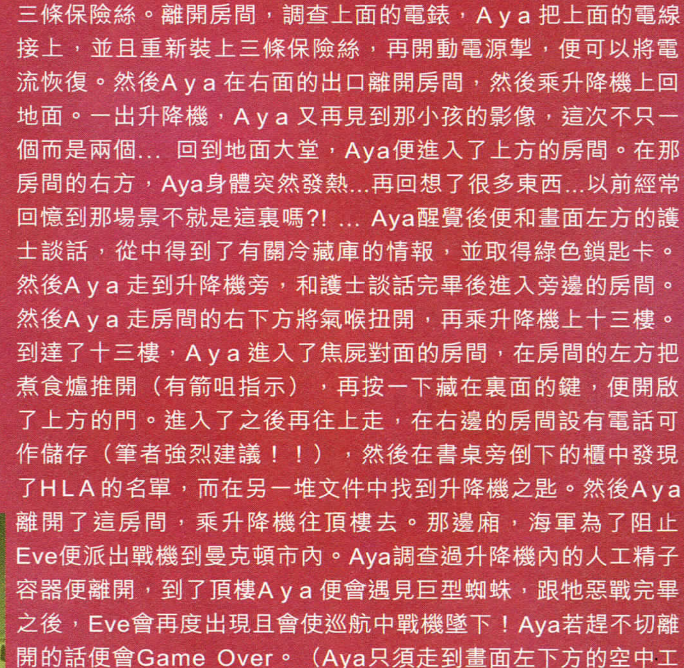






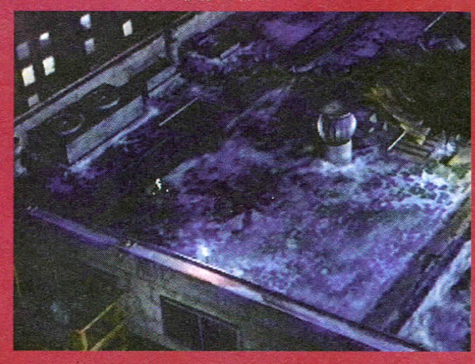














第五日：解放Liberation

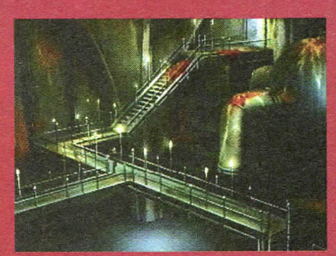
這時Ａｙａ可以選擇先到唐人街或者埠頭第三倉庫，由於唐人街的敵人比較容易對付，故筆者先行攻略，當然，若果想挑戰自己或者想先取得較厲害的武器的話，便先到倉庫一遊吧！Ａｙａ進入了唐人街便一直往前走，（沿途左右兩旁有不少寶箱，請多加留意！）直至她見到前田，前田告訴她在地下水道口中發現了一些可疑的肉塊，於是Ａｙａ便走下去看看，和以往一樣，前田又送了一樣保護物品「成田先生」給Aya。Aya在地下水道裏面到處搜尋，然後一直往畫面的右下方前進，便到達了出水口。攀上出水口上的橋再往下走，Ａｙａ便到達了下水道的泵房，但卻見到在上次中央公園見到的血紅色香口膠狀物體正從泵房中溢出，然後Ａｙａ便往上走到泵房的操作室中，利用中央的控制台先將主電源打開，再然後再開動第二個水泵，那些血紅色漿狀體便會全部流出泵房之外，並將後面的石橋弄斷！跟着Ａｙａ再將主電源關上，利用正上方的出口離開控制房，便可渡過那被抽乾了的水道。進入畫面右方的門口便到達了地下鐵道，Ａｙａ先爬上月台利用電話作儲存，然後爬到鐵路上繼續往上方前進，到了左右兩道鐵軌的交匯處時，Ａｙａ遇見到一隻巨大的百足，那隻百足的攻擊帶有毒性，而且在他被滅前會分成四截然後一起夾攻Aya，故要特別留心。Aya戰勝了之後便繼續往北前進，在北面的橋上會發現站長的死屍，在他的身上搜到了鐵閘之匙，並留意到那些血紅色漿狀物正在流往博物館的方向。第一隻CD的內容也就在此完結了。然後Aya便利用那鎖匙打開了地下鐵月台正中央的鐵閘，離開了這兒。跟着Aya便往埠頭第三倉庫進發。到了倉庫後，Aya在鐵絲圍欄內的寶箱中找到了一支ＰＰＫ手槍（這支手槍性能比起現時用的好多呢！事實這支槍在打唐人街地下水道前已經可以取得呢，哈!）。進入倉庫內，要小心那兒的敵人，因為這兒的敵人比唐人街的還要強上好幾倍。到達了倉庫的最內部，Ａｙａ會遇到一隻巨型的蟹狀頭目，牠的口水攻擊除了範圍非常大之外，並會帶有毒性兼會降低Ａｙａ的禦力，而牠的雙眼亦會作出追蹤性Laser攻擊，攻擊力非常強，可能會一擊斃命。打法為先除去牠的兩隻拑，使Ａｙａ可以有更大的移動空間，然後移到牠的旁邊攻擊。

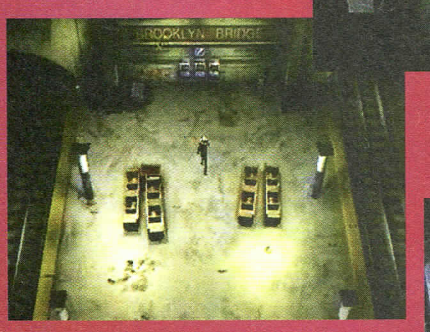
然後，Aya便往博物館去作進一步的調查...

















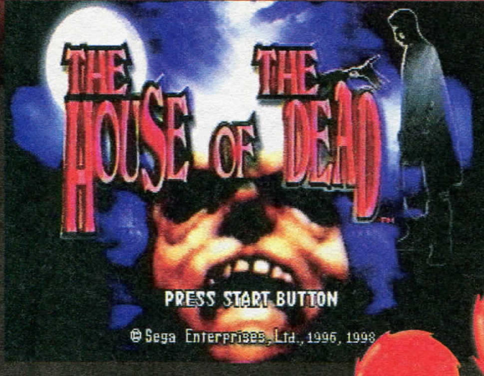


Check Point 4：善用武器室

由於Ａｙａ身上可攜帶物件有限，所以有些沒用的物件如用完的鎖匙和舊裝備等都應存到警署Ｂ１Ｆ的武器室內，也可以藉此到那裏的寶箱取得子彈和回復藥。



To Be Continued...



前言

曾經在遊戲機中心裡大受歡迎的槍擊遊戲——《THE HOUSE OF DEAD》，在等了這麼久的歲月後，終於推出其家用版本，今期本人便會為此遊戲向各位作出攻略。



Present by：山寺良牙

打牠至稀爛

STG	製造商：SEGA	價格：5800日圓
2P MEM	容量：CD-ROM	記憶：19

SEGA SATURN

THE HOUSE OF THE DEAD

故事

1998年12月17日……

遺傳學研究所「DBR Corp.」發生了研究員失蹤事件，可是由於DBR Corp.是一所與政府有關係的秘密研究所，所以有關事件並無向任何外界公佈。



1998年12月18日……

政府高層後來發覺到，元DBR Corp.的所長CURIEN博士有一些不正常的行動，於是便秘密地派特工潛入DBR Corp.研究所。就在此時，從被派往的特工的最後通信傳來了研究所存有不正常的狀況，最後便知道事態非比尋常。





1998年12月20日……

政府高層最後決定要派另一些特工進入研究所內，要將內裡的研究員救出，並且查明事件的真相，於是兩位特工——TOMAS ROGAN（1P）及G（2P）便向研究所進發。另外由於TOMAS ROGAN的未婚妻SOPHIE RICHARDS是在該研究所當研究員的，所以TOMAS今次的任務除了要查明真相外，另一就是要救出其未婚妻。





那CURIEN博士的目的究竟是甚麼？DBR Corp.的研究員的蹤影又去了何處呢？而未婚妻SOPHIE的命運又會是怎樣呢？

操作方法

如果只是可用槍的話就不用多説了，可是有些玩者是並沒有槍的，所以現在就介紹一下有關使用PAD的操作方法。

普通 CONTROL PAD

方向掣：浮標移動／ 選擇MENU
START掣：開始及暫停遊戲／ 決定指令
A掣：開火／ 決定指令
B掣：浮標移動速度加快／ 取消指令
C掣：重新上彈（RELOAD）／ 決定指令



MULTI-CONTROLLER

方向掣／ ANALOG掣：浮標移動／ 選擇MENU
START掣：開始及暫停遊戲／ 決定指令
A掣：開火／ 決定指令
B掣：浮標移動速度加快／ 取消指令
C掣：重新上彈（RELOAD）／ 決定指令

模式解說

ARCADE：將街機版再次展現於SEGA SATURN中
SATURN：SATURN的原作模式，可於四人中選出一人來開始遊戲，每一人各有不同的優點和缺點，現解說一下有關能力值的意思。

HIT POINT —— 即LIFE數
CHAMBER —— 最多裝子彈數
BULLET DAMAGE — 攻擊力，共分三個等級，分別是WEAK／NORMAL／POWERFUL
RELOAD TIME —— 重新裝彈所需時間
HIT SIZE —— 攻擊判定，即是否容易擊中敵人，另亦分三級別SMALL／NORMAL／LARGE

BOSS MODE：只是打倒BOSS便可，是一個以門快擊倒BOSS的模式，可說是TIME ATTACK模式，而遊戲中STAGE 1-STAGE 4的BOSS也可選來打。
RANKING：查看各個模式中的得分排位
OPTION：內有各種遊戲的設定，由難易度到槍瞄準度也可調整。

遊戲部份注意點

相信有玩過街機版的便不用多說吧！遊戲中當玩者能救出一些研究員時，有可能會幫玩者立刻補回LIFE，但有些則不會立刻幫忙補的，但在過版後亦會計出玩者救過多少研究員，然後再補回LIFE的，通常來說，只要在同一STAGE中救出三位或四位研究員的話便可增加一個LIFE。

另外在版面中有不少的木箱、木桶等……可以讓玩者破壞，而裡面有時會有一些寶物的，就如



急救箱：立刻補回一個LIFE



黃色青蛙：增加積分



COIN：增加積分

人物介紹

TOMAS ROGAN



身高：187CM
體重：84KG
髮色：金
目色：灰藍
性別：男
年齡：32
出生日期：1966年2月9日
國籍：美國
職業：特工
代號：EAGER EAGLE

解說：隸屬於某政府部門的特工，今次的任務是進入研究所救出研究員、同事及未婚妻SOPHIE。性格比較熱情及有型有款，常常能於危急中作出適當的判斷，並回避有關危險。他予定半年後與未婚妻SOPHIE成婚的，另外他亦曾與CURIEN博士見過一兩次面。

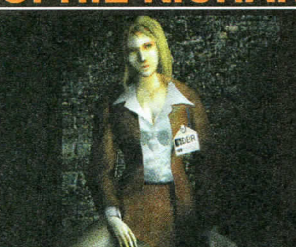
G



身高：183CM
體重：77KG
髮色：黑
目色：啡
性別：男
年齡：？
出生日期：？
國籍：？
職業：特工
代號：SILVER FANG

解說：年約35-40歲，是TOMAS的拍擋，雖說是拍擋，但有關他的事他從來不向任何人說，感情起伏比較少，為了目的會用一切正當手段去取得的人。

SOPHIE RICHARDS





身高：172CM
體重：？
髮色：金
目色：灰綠
性別：女
年齡：28
出生日期：1969年7月21日
國籍：美國
職業：DBR Corp.研究員

解說：DBR Corp.的研究員一名，主要研究生物反應學，亦是TOMAS的未婚妻，雖然看來外表是楚楚可憐的一類，但實際上是有高氣質及活潑的女性，她與其他研究員同樣一起被CURIEN博士捉去。

CURIEN 博士



身高：185CM
體重：85KG
髮色：金及灰
目色：？
性別：男
年齡：48
出生日期：1947年6月11日
國籍：美國
職業：DBR Corp.研究所所長

解說：一眼望下去見他滿頭白髮，便知道他就是DBR Corp.研究所的所長，亦是研究的主導者，當然他也是生物反應學的權威專家。在發生事件前，他的領導才能發揮得十分卓越，而他也是SOPHIE的前輩，令到SOPHIE十分是尊敬他。在這之前，他和他的兩個兒子同往在一座中世紀建成的大屋中，亦即是遊戲的舞台。

版　面　攻　略

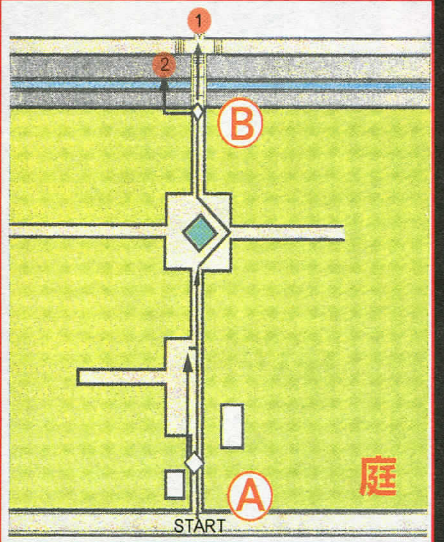


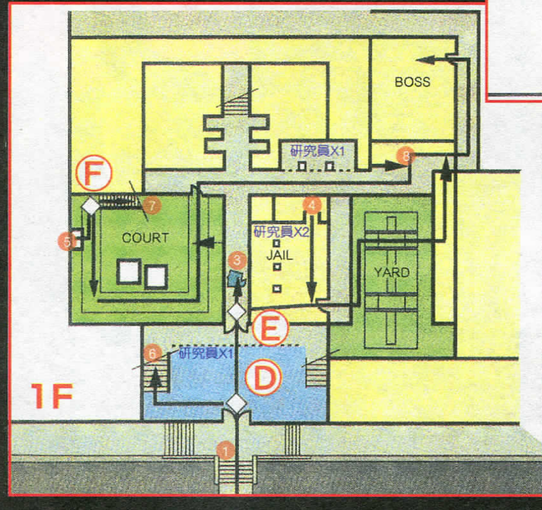


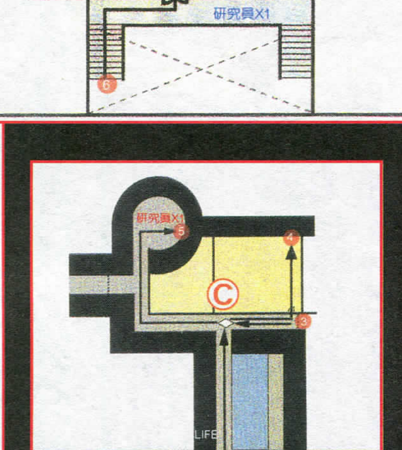


STAGE 1——慘劇 TRAGEDY

雖説本版不是太難，但分歧點可就十分之多，而本版中可救出的研究員共十二人，但全數救出他們是不可能的，只要救出六人便已十分成功；另外，版面中亦有不少敵人從高處攻擊的，所以亦要特別小心。BOSS戰方面，最初的形態只能攻擊右心室才有效，而且更要盡快攻擊，否則牠便會揮釜向玩者攻擊，當牠「爆甲」後，全身均是弱點，要攻擊何處也行。









■ 分歧點A：

救出兩個研究員，雖説走的路線是一樣，但到水池前，出場敵人數目會較少。



■ 分歧點B：

於研究員被拋下去前將喪屍倒的話，除了可取得一個LIFE外，亦可過橋由大門進入屋內。



■ 分歧點C：

救出研究員的話便會往水車屋進發，救不到的話便會由左方的路往庭園，當然左方的路線是較難的。



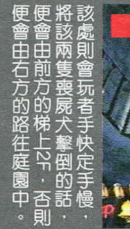
■ 分歧點D：

看玩者擊中何方的敵人，擊倒右方的話，便會追著左方的往2F；同樣地，擊倒左方的話便會進著右方的往1F。



■ 分歧點E：

在1F走廊處會看到有個大洞不能前進，當回頭時便會看到有喪屍衝過來，擊倒牠的話當然是向左方的房間前進；但被牠撞倒的話，便會跌進他下水路中。



該處則會玩者手快定手慢，將該兩隻喪屍犬擊倒的話，便會由前方的梯上2F，否則便會由右方的路往庭園中。



■ 分歧點F：



一開門便會立刻出現喪屍，若不能擊倒的話，便會被打落到下面的庭園中。



■ 分歧點G：



◆ 有些喪屍行動力甚高要小心



◆ 雖有充裕時間擊倒喪屍但也不能掉以輕心



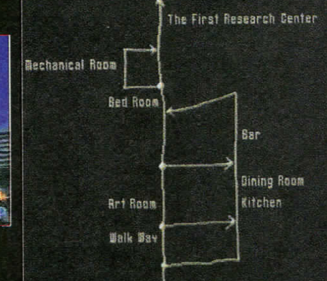
◆ 不先用槍打開門鎖的話是不能救出他們



◆ 小心不要擊中掛在上面的研究員

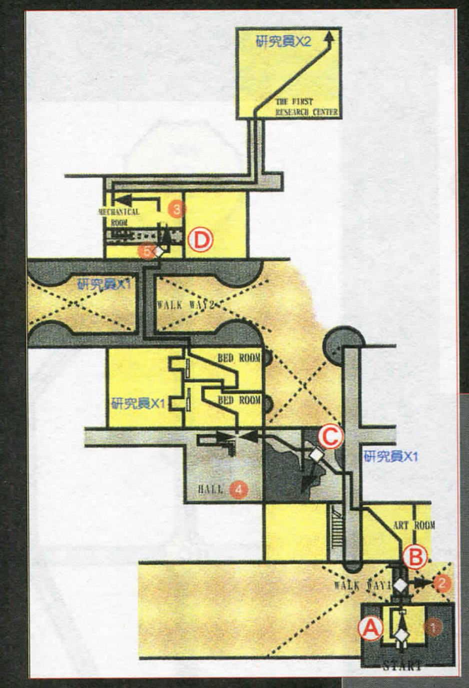


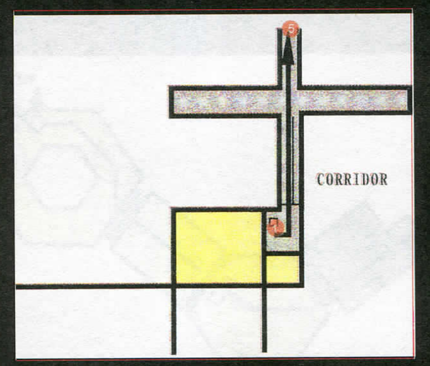


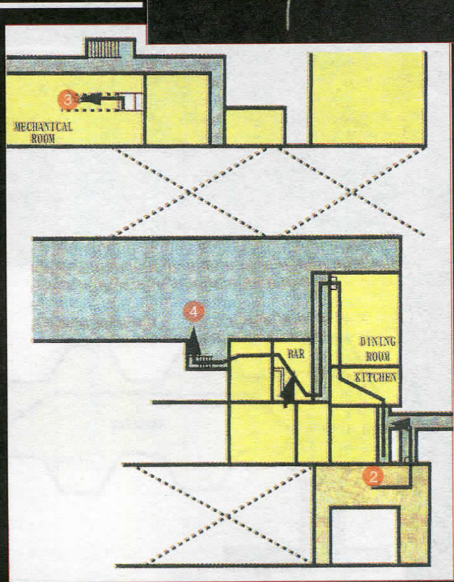


STAGE 2——復仇 REVENGE

比起上一版，分歧點明顯減少，但相對來說，敵人的攻擊開始比較激烈，而且亦有十分多的敵人是從高處攻擊的，要特別注意一開始便有隻會拋桶的喪屍站在面前，不立刻擊倒牠或桶的話可是會立刻「中招」。對BOSS戰方面，牠的弱點是中間的身體，第一形態中，BOSS是不會移動的，但要注意牠身旁蝙蝠的攻擊，最少也會有三次的攻擊，分別各放出2、3、4隻蝙蝠；打去一半體力後，便會進入第二形態，雖然弱點仍不變，但其移動速度甚高，所以要一口氣擊牠六槍絕不是易事，並且起碼要損失一至兩個LIFE的心理準備；第三形態時，由於牠大多的攻擊均是直接衝過來，所以擊中牠會較容易。



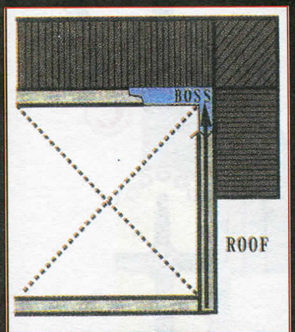




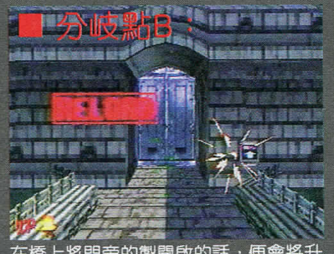
■ 分歧點A：



將開始的三隻喪屍擊倒後，再玩者擊不擊毀下方的蓋，擊毀的話當然是會進入另一條路。



■ 分歧點B：



在橋上將門旁的掣開啟的話，便會將升降機開動並到另一條通道，可是該處有不少的喪屍，進去前要有心理準備。

■ 分歧點C：



與上一版分歧點大致一樣，將二喪屍擊倒後，便會有喪屍衝過來，被牠撞倒的話，便會跌進下層的書房、廚房。

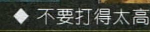
■ 分歧點D：



進入研究室並將兩隻喪屍後，便會看到畫面中至下方有個掣，開啟它的話便可走過橋上過對岸，而對岸出現的敵人只有兩隻，但他們的移動力則十分高；走下方的話雖然有不少喪屍出現，但他們比較容易擊中。



◆ 要救出這位研究員基本上是送LIFE的



◆ 不要打得太高



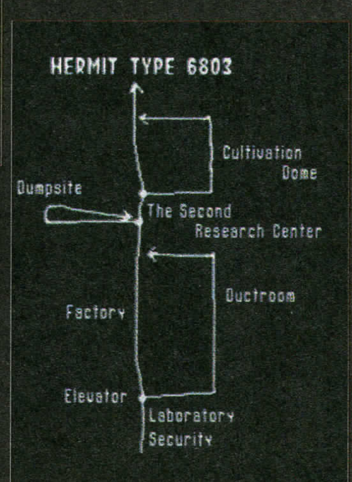


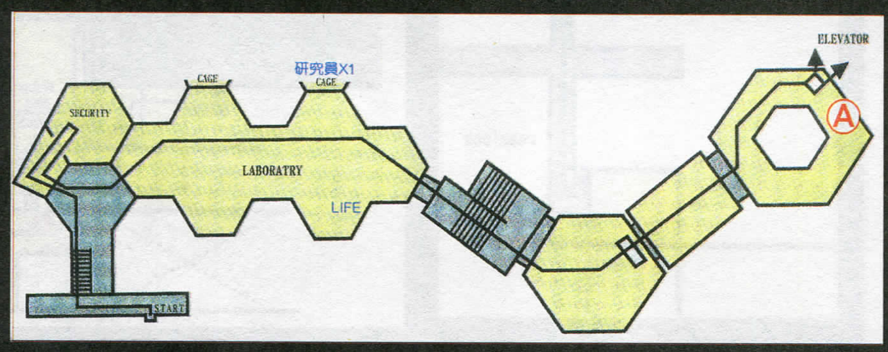


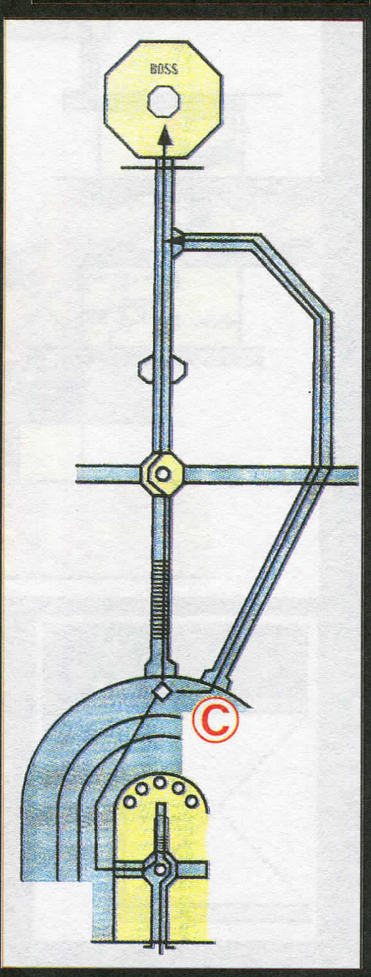


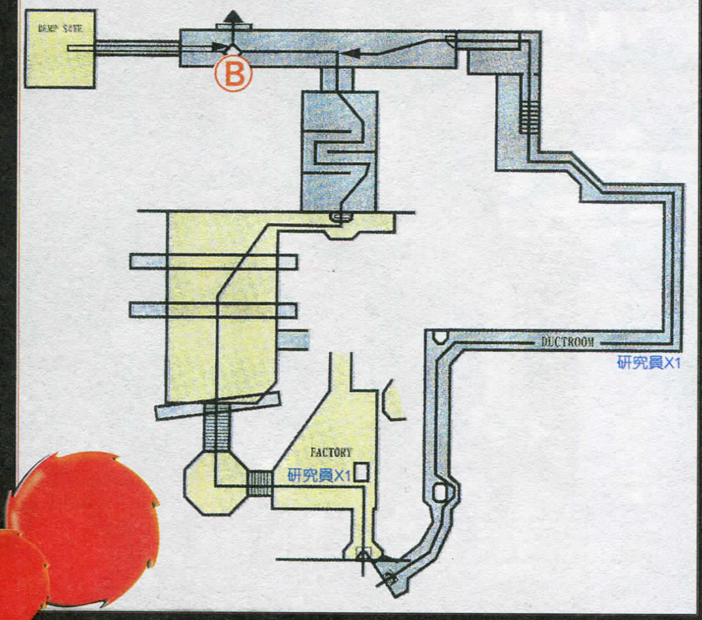
STAGE 3——真實 TRUTH

本版分歧數也數得出，只有三個，而出場敵人數目則大幅地增加，特別是移動力高及會使用投武攻擊的敵人，而版面中要特別注意的，就是途中有一些木箱是可以擊毀，而且內裡會有補回LIFE的道具，該道具的擺放位置已在地圖中刊出，千萬不要走漏眼。對BOSS戰方面，牠的弱點是在頭部，那當然是集中火力攻擊該部位，在第一形態時，牠的主要攻擊均是衝過來，所以要在牠未衝過來時便攻擊牠的頭部，以畫面計的話，開火位置約於右上方偏落；擊去牠一半體力後，便會進入第二形態，其攻擊方式是放出蜘蛛波，而牠所處的位置則永遠是在中間，因此只要集中火力在畫面中間開火的話，牠基本上是不能作出任何攻擊行動便被玩者擊到，技術好的話，可以完全不消費LIFE而直接過版。










◆ 不打開門鎖的話是不能救出研究員．而且亦不能攻擊敵人們。


◆快快趣趣做低佢地

■ 分岐點A：



走左方及右方的路，最終目的地仍是一樣的，不過走右方的話，本人會覺得較為輕鬆，而且從研究員手上取得LIFE的可能性會更高(左方的話很容易會錯手將研究員擊斃)。

■ 分岐點B：



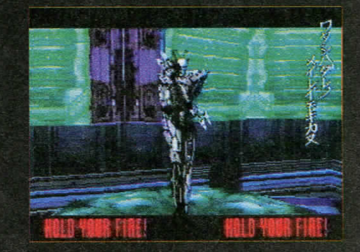
一見到研究員被喪屍追當然是要救他，而且要一見到便要攻擊，否則研究員被喪屍擊斃的話便要進入垃圾房取得SECURITY CARD，不但走多冤枉路，而且更要打多八隻敵人。

■ 分岐點C：



同樣是玩者可選擇的分歧點，會分為左右兩邊，走左方的路線較短；右方的路線較長，而且敵人的數目亦較多。聽過這番話後，玩者選哪一條路走該心裡有數，如不快決定的話，電腦便會強制玩者走右方的一條。



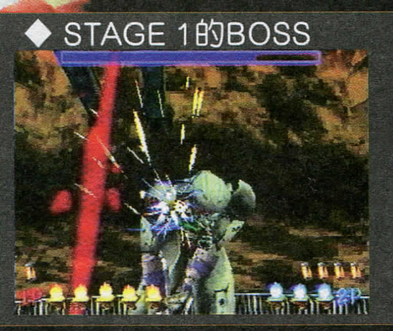




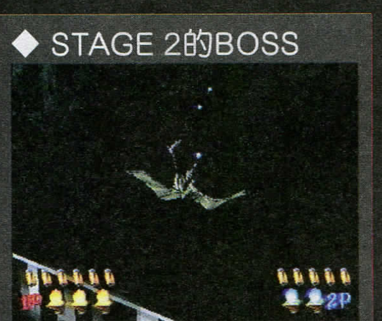
FINAL STAGE——終焉 THE HOUSE OF THE DEAD

終於來到最終版面，今版的分歧點是——無，全版只有一條路線可走，進入版面後不久，便要再次打STAGE 1及STAGE 2兩隻BOSS級敵人，但他們的實力當然不及於STAGE 1及STAGE 2時那麼狠，將BOSS級敵人擊倒後，便會進入木人巷的路線，當中會有五款敵人出現，當中不乏移動力高及攻擊右身才可擊倒的敵人，將他們全數擊倒後，再看過一段比較長的小劇情後，便進入對最終BOSS的決戰。此BOSS有三種攻擊形態，弱點雖說是不明，但我們已知道牠的弱點就在頭部以下的身軀，說得準一些，就是「細路(OLD 2)」的位置。第一類攻擊，就是放波，攻擊牠的最好時機就是在牠正想放波時，之後便要迎擊牠的波，否則有多多CREDIT也不夠用；第二類攻擊就是左右飄，然後衝過來用拳攻擊，但攻擊是有固定PATTERN的，開火的位置只是左上角或右上角便可；第三類攻擊，只在牠的體力剩下三份一時出現，就是站在固定位置，放出一大推星星從高處攻擊，由於只有在牠放出星星前可以攻擊，所以就在該時集中火力攻擊牠的「細路(OLD 2)」，至於擊倒牠後的ENDING，就由各位去慢慢觀賞吧！

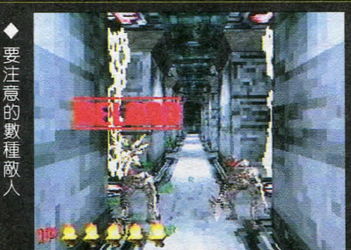
◆ STAGE 1的BOSS



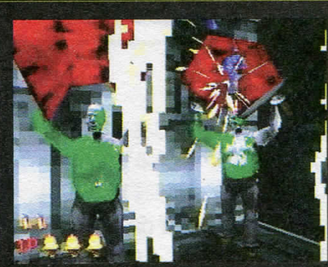
◆ STAGE 2的BOSS



◆要注意的數種敵人










◆ 第一類攻擊


◆ 第二類攻擊



◆ 第三類攻擊



◆ BOSS臨死前的一刻



TEXT BY：小健健





初學者之入門！基本系統實戰解說！！

《鐵拳3》這遊戲都推出了兩星期啦，大家練到甚麼地步？有沒有天天像「彈拳」的練10連COMBO？

不過說起來，《遊戲誌》現在差不多70多期，還未有好好的講解過《鐵拳》這系列的系統。不如今回就讓我跟大家來過溫故知新，總合介紹一下《鐵拳 3》的各新舊系統。令各「鐵拳來」更能享受玩《鐵拳 3》的樂趣。另一方面，阿NASH也會為大家列出各人物的攻略，所以不可不看呀！

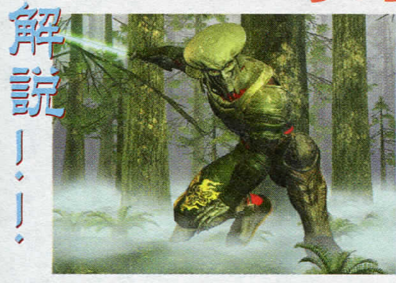




FIG	製造商：NAMCO	售價：358港元
MEM / OFFICIAL PRODUCT / 2P	容量：CD-ROM	對應DUAL SHOCK

PlayStation

三島家兩爺孫的大混戰？！









CHECK POINT 1：《鐵拳 3》新加系統解說

第一課：受身

甚麼是「受身」

「受身」是在《鐵拳 3》才加入的新元素。那在《鐵拳 3》中「受身」是怎樣的呢？其實當角色被對手打到半空後，他總會有落地的一刻的。當角色在落地的一刹那時玩者按其中一個鍵，那麼角色就不會像生魚般「砰」一聲倒在地上，而是立即滾向畫面內或者是滾向玩者的方向。(按拳鍵就會向畫面內滾；按腳鍵就是向玩者的方向滾)

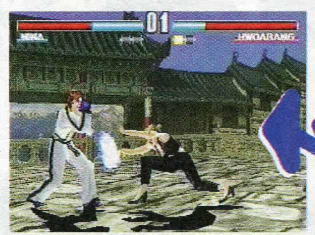


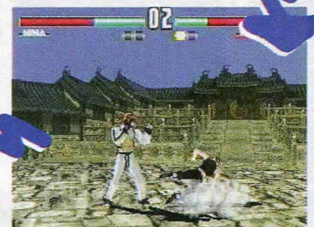


受身的作用

受身最基本的作用，就是防止對手在自己倒在地上時，再進行DOWN攻擊；亦可以避開對手乘你起身時所使出的中段及下段技(最常見可說是NINA的雙掌破)。另一方面，玩者也可以立即反守為攻的滾向對手的一旁進行攻擊。









第二課：牽制腳

甚麼是牽制腳

WELL，一個怪怪的名字。在上兩集的《鐵拳》若果要使出起上攻擊，無論怎樣也好，也要把站起來才可以使出到。不過有了這個「牽制腳」就不用了，角色可以直接在仰伏的狀態下(即面部向上)使出攻擊，而指令就是↓(長)+右腳。(不過角色的腳一定要朝向對手，不然又怎可以踢中對手呢？)



牽制腳的作用

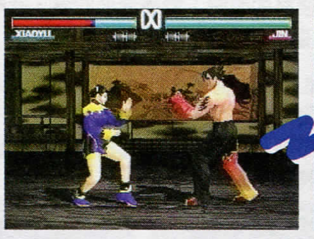
説明是牽制腳，作用當然是用來牽制啦。(嘩！你現在騙稿費嗎？！)其實此招的作用，是用來阻止對手跑過來追擊。好像DASH攻擊呀、蹲下左腳等。而且出招所需時間又短，簡單直接，不妨多用。



第三課：橫移動

甚麼是橫移動

作為一隻3D格鬥GAME，沒有橫移動的話是很難代表到遊戲內的立體性，所以在《鐵拳 3》中也加入了這元素。玩者只要按↑，那麼角色就會向畫面入面移動；而玩者按↓的話，那麼角色就會向玩者那方向移動。不過，這兩個指令跟跳躍(按↑，但按的時較長)及蹲下(按↓，但按的時較長)十分接近，可令到一些不玩慣3D格鬥GAME的玩者一時之間難於適應。





橫移動的作用

橫移動最大的作用，可説是「閃避」。例如當對手向你使出正面攻擊時，玩者一個側閃，就可把對手的攻擊全部避開。而就在同一時間，對手就會出現極大的空隙。那時玩者就可以用投技、或者是速度較高的固有技攻擊。不過不是所有攻擊也可以用側閃來作閃避的。好像一些回旋攻擊、投技便是了。





第四課：儲氣

甚麼是儲氣

大家不要誤會，這個儲氣不是GUILE出SONIC BOMB時拉←不放的那些儲氣、也不是《K.O.F.》系列那些按A+B+C的儲氣。那究竟這是那麼東西呢？當玩者把4個鍵也一起按的時候，那麼角色就會把兩團光球儲在兩拳上。而在這兩團光球消失之前，角色的攻擊力是會增加的。除此之外，在此時就算對方擋格了角色的攻擊，在體力上也會有所損耗。不過嘛，在儲氣的時侯角色是會在一個無防禦的狀態，是不可以擋格到任何招式的。





儲氣的作用

坦白説，在實戰中儲氣的作用其實可説是比較細，最大的原因可説是儲氣時是無防禦的，傻的對手也會乘此時向你攻擊。再者，儲氣的效果也只不過是在短時間增加點點攻擊力，在戰略上起不了太大的作用。(不過若果儲了氣再出威力強的的GUARD不能技的話，所帶來的損傷可謂非同少可)







CHECK POINT 2：總合實戰運用

第一課：我被人打DOWN了，怎辦好呢？

其實除了要練好甚麼固有技、連續投技外，起上攻擊及被打DOWN時的應變也可說是勝負的關鍵。現在我就舉了一些例子，以供大家參考。





若果玩者那方被打DOWN，而相方相距甚遠。(例如中了雷武龍的投技：飛空腳)那麼玩者就一家不可以用前滾或後滾來起身，因為對手很可能用DASH衝過來攻擊，若給他撞個正着就必中無疑。所以玩者可要用橫轉身來閃避之，這不但可以避開DASH更擊，更可以返守為攻的轉到對手的旁邊進行反擊。



另一方面，很多人也喜歡在對手倒地時，用一些攻擊力較高的中段或下後技進行追擊，好像LAW的「DRAGON TAIL」(↙右腳)或NINA的「雙掌破」(→→左拳+右拳)。若果此時玩者一動身，那麼即會被對手所攻擊，所以在這種情況下，玩者可以按兵不動的倒在地上，待對手把攻擊出完後，才起身攻擊也不遲。除此之外，在起上時也要盡量減少滾向對手，因為在滾動時角色也是有被攻擊判定的，故也很容易被對手之中段攻擊所截擊。

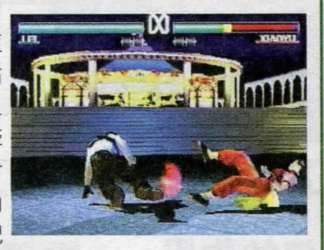


第二課：我把對手打DOWN了！！之後又可以怎樣？

把對手打DOWN後，最直接的當然是使DOWN攻擊。不過嘛，DOWN攻擊也分很多種，有最「傳統」的↑+右拳、最常用的蹲下左腳，但哪時侯應用哪一招呢？



這個嘛，唔，↑+右拳這招就絕對不及《VIRTUA FIGHTER》中那麼好用，由於很難擊中敵人，而且失誤時空隙太大，所以可用性實在不大。至於蹲下左腳嘛，可用性是最高的，因為這招出得快呀。但缺點是攻擊力較細，而且有時也會被對手那牽制腳所截。所以我會建議玩者使用每個角色持有的固有技，把DOWN了的對手再刮起，再進行AIR COMBO。唔，就好像雷武龍的「後掃燕舞」就是有這樣功能的一招。



其實除了DOWN攻擊外，還有另一種攻擊模式的，這就是投技。WELL，我不是說用甚麼DOWN投技啊，而是一種利用對手空振的技倆。比方說吧，當對手被打DOWN後，就站在他的旁邊，引他使出起上攻擊。而正當他即將出招時，就一個後移的避開，繼而令他空振。此時玩者就可再DASH前的再使用投技，做成一個反守突擊的戰術。





除了使用投技外，用返技來對付起上攻擊也是一個不錯的選擇。大部份的起上攻擊不是中段、就是下段。玩者可以試一試對手的起上攻擊習性，乘他一出招時就硬巴巴的捉着他條腿來扭，不但可做成對方體力的消耗。就連對方的信心亦可會被打擊啊。(有沒有這麼誇張呀？！)







第三課：投技COMBO的輸入技巧

投技COMBO可說是《鐵拳》系列的一大特色。如果我沒有記錯的話，NINA的三段投技可說是遊戲史上第一招投技COMBO。但投技COMBO這東西，攻擊力雖然大，而且又有視覺效果，不過輸入條件就比較苛刻。而現在就有一點點心得，可供大家參考。

就以NINA的「萬歲固」為例，指令是在「失腳」中輸入「右拳、左拳、右拳+左拳、右拳+左拳+左腳」。而當玩者輸入到右拳+左拳時，就可以按實右拳+左拳的再按左腳，不用放手，變成最後的「右拳+左拳+左腳」。

舉多個例子吧，如NINA的、PUAL的闇





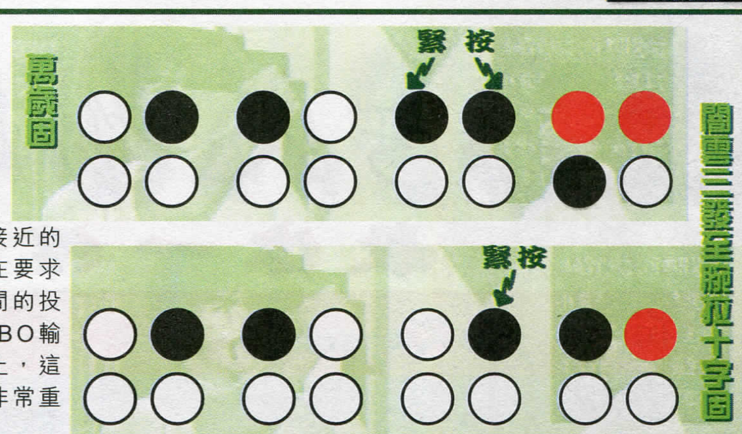




雲3發去腕拉十字固。指令是右拳、左拳、右拳、右拳＋左拳。故此在按了第二下右拳後就不要放手，在按住右拳的狀態下按多個左拳，變成右拳＋左拳。那麼角色是一樣會使出腕拉十字固的。



有了這樣的技術，就可以用較少的時間去完成這些比較接近的指令。在要求配合時間的投技COMBO輸入系統上，這技術是非常重要的。



CHECK POINT 3：鐵拳 FORCE MODE 之解說

基本玩法





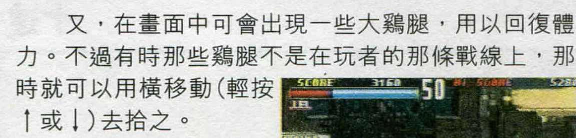
在家用版的《鐵拳 3》中，加入了一個新的遊戲模式，名為「鐵拳FORCE MODE」。在這處玩者就好像玩《FINAL FIGHT》那些橫向動作遊戲般，要一面打倒前面湧出來的「鐵拳眾」(好像是平八的手下來的，但若果用平八打「鐵拳FORCE MODE」的話，豈不是怪哉？)在這個模式中，不但會計玩者的體力，而且更會計時間，若果兩者其中一方跌至零的話，皆會GAME OVER，而且是不可以CONTINUE的。

而這個「鐵拳ＦＯＲＣＥ MODE」中，每版的最後皆有一個隱藏或固有角色作為波士。而這個波士的頭上是有一個時間在倒數的，當玩者把波士打倒後，電腦就會波士頭上的殘餘時間加給你。除此之外，玩者每打倒一個嘍囉時也會加點點的時間。

玩「鐵拳 FORCE MODE」的小小心得



在這個模式內，所有角色的所有招式皆可以使用。不過很多時在對戰有用的招式，來到「鐵拳FORCE MODE」就會變得不大好用。例如雷武龍的各種詐騙技(如「醉步腿」)，因為在這處你的敵人不是一個人，是一大班人。所以嘛，玩者可要用一些攻擊力大、速度又高的招式，例如風間仁的「踵切」(↘右腳、右腳)、PAUL的「崩拳」(↓↘→右拳)、「三寶龍」(→→左腳、右腳、右腳)等。總之，要在最快的時間把對手打死。而一些攻擊力大的GUARD不能技，由於硬直時間太長，故都不大合用。



又，在畫面中可會出現一些大雞腿，用以回復體力。不過有時那些雞腿不是在玩者的那條戰線上，那時就可以用橫移動(輕按↑或↓)去拾之。



「鐵拳 FORCE MODE」的必勝法？！

說真的，「鐵拳FORCE MODE」是一個難度甚高的模式。不過阿天草兄就找了一個較為易打的方法。就是用隱藏人物岡，再不停用轉身攻擊。(指令是右腳、右腳、右腳、右腳…)那麼那些「鐵拳眾」就會一個個的給你轉死。就算是那些波士也好，也可用這一招解決。









鐵拳3人物精要攻略

教你一招走天下

By : Nash

風間仁 Jin Kazama



人物簡介：

三島一八的遺腹子，由於一出生父親已不在，故跟母親姓風間。幼時跟母親風間隼學過風間護身術，長大了再跟爺爺三島平八學習三島流喧嘩殺法。由於體內流着的是三島一族的血，潛在的能力實在無法估計。

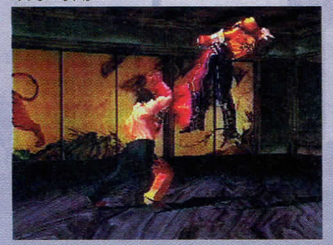
人物特性：

和一般格鬥遊戲的主角一樣，能力平均且容易上手。由於同時學得風間護身術及三島流喧嘩殺法，他有很多實用的固有技。

有用／特別招式推介：

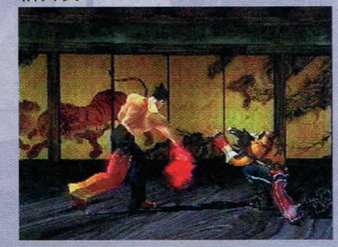
鬼殺　橫移動中 △ 判定：中

這一招可先避過對手的正面攻擊，然後再將對手一拳「炒」起，於中距離有效，但若果對手正使用橫掃攻擊時則...



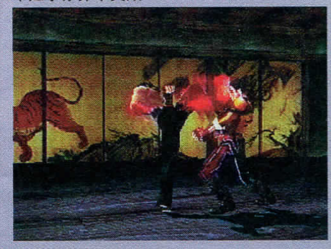
鋼割　→△　判定：中

這招性質類似SF系列中Ryu的鎖骨割，同樣是中段技，勝在出招快，就算被檔格了，對方的硬直時間也相當長。



鬼風門　□△○ 判定：上、上、中

短距離至中距離有效。雖然三段都是可被上段擋格，但出招快，更可「陰」一些想在第二下攻擊時反擊的對手，另外，這招用以空中追擊亦非常奏效。



羅殺門・貳 ←→△○↘△ 判定：中、中、中

用以作中距離截擊非常有用，而第三拳更可將對手「炒」起，然後再作一連串空中追打（例如鬼風門）。



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入								×	（☆）△	□
判定								下	中	不
							↗			
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	→→△	□	△	△	（☆）×	○	（☆）○	□	△	□
判定	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
		↘								
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入			（☆）○	○	（☆）△	○	×	（☆）△	□	
判定			中	中	下	中	下	中	不	
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	×	△	（☆）○	×	□+○		△	（☆）△	□	△
判定	上	上	中	上	下	上	上	中	中	中
							↘			
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入								（☆）□		
判定								中		
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	←△	○	（☆）○	○	（☆）○	△	□+○		△	（☆）□
判定	上	上	上	下	中	中	下	上	上	中
									↘	
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入										（☆）↓×+○
判定										下、上

（☆）：Guard Point　上：上段 中：中段 下：下段 不：防禦不可 投：投技

Paul Phoenix



人物簡介：

鐵拳系列中的最佳男配角，由第一集至今，不知不覺間已經46歲了！在前次大賽之後仍然不斷修行，以宇宙第一為目標。

人物特性：

既然是最佳男配角，他的基本屬性也和主角相似，但比一般角色出招快且攻擊力強，但缺少連續技及浮空技，在今集中仍是一個非常厲害的角色。

有用／特別招式推介：

三寶龍(下段)→→× ○ ↓○(或↙○) 判定:中、中、下
在空中先使出雙飛天腳，在落地後立即使出下段踢，即使頭兩腳空振或者遭到擋格，第三腳仍可以命中對手。若對手習慣了這種踢法，玩者大可以夾什用三寶龍(中段)讓對手作二擇。



落葉　蹲下途中 ○ △ 判定:下、中
由於第一腳的速度非常快，可令對手防禦不及，假若落空了，第二段的中段攻擊仍可有效的擊中對手。

葉櫻崩拳　蹲下時 ↘ △ □ 判定:中、中
在蹲下姿勢時的突擊用，如果對手都是蹲下的話，他將會照單全收，即使擋格的話也可以拉開距離。



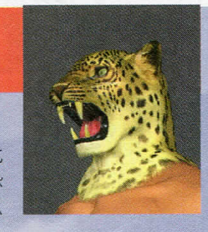
Somersault NG　蹲下儲氣 ↑△+○+× 判定:中
實戰上並不會用到的一招，當蹲下儲氣直到Paul的雙手向下一振才拉上按鍵。成功使出話Paul會學Law一樣使出Somersault，但會大字型的「撻」下來，並扣去15點的體力...



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□	△	×	(☆) △	□	△	□	(☆) ○	△	□
判定	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入				(☆) □	(☆) ○	△	□	(☆) ○	△	□
判定				中	下	中	上	中	下	中
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入					(☆) △					
判定					中					

King



人物簡介：

King由於一直到戴着面具，沒有人知道他的真面目。在這一集中的King是由第一代King從孤兒院中養育成人的孤兒訓練出來的，而他則承繼了第一代King的遺志，繼續進行摔角比賽以及經營幼兒院。

人物特性：

不用多說，大家都知道他是一位摔角手，因此他有豐富的投技以及充滿力量的打擊技。在上集裏恐怖的五連摔依然健在，另外更新增了多系列的連摔以及Down投，King在鐵拳系列依然是霸道非常。

有用／特別招式推介：

Spinning Smash　Ali Kick第一下後△　判定:中
在下段作出一下Ali Kick後立即作出一個中段攻擊，在對手擋了下段踢時以作變招使用。



Brutal Cyclone　□＋△ △　判定:中、中
連續二段中段攻擊。若第一段被擋了的話，可以停一停後用□＋△打出防禦不能技作應變。



Golden Head Butt　對手仰倒而下半身接近King時 ↙△+○ 判定:投技
對手倒下時的追加投技，在不同位置輸入指令的話會使出不同的招數，而這招的攻擊力...筆者認為是應該一擊斃命的(哈!)。



Bell Wood Special Combo　　連續投技
今集新加入的連續投技。雖然只得四連摔，但這連續投可以在下段開始，而且其中更有兩個兩次共四種不同的投技組合，要解拆真的十分困難。



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入										□
判定										中
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□	△	□	(☆) □	△	(☆) ○	○	○	(☆) □	○
判定	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入					×	(☆) ×	○	×	(☆) △	□＋△
判定					上	中	下	下	下	投

Forrest Law



人物簡介：

上兩集的Marshall Law之子，現和父親一同打理武術道場及餐館。他繼承了父親的武術外，更創了不少新招式（連動作也變得更誇張了...）。

人物特性：

和上兩集的Marshall Law一樣，是個速度型人物。固有技豐富兼易出，差不多隨便按鍵也可以做出連續技，唯一的缺點便是攻擊力較低。對於初學者來説，這人物絕對是入門之選。

有用／特別招式推介：

Double Dragon 橫移中 ×+○ 判定:中、上
這一招可以先避過手的正面攻擊，再繞到旁邊踢兩記連續腳。實用性高而且速度快。即使不用作避開攻擊，而用作突擊的話而非常有用。



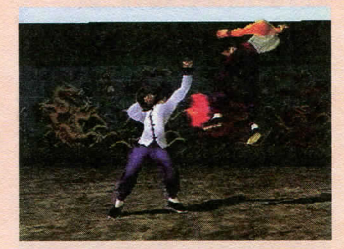
Dragon Low Left Somersault ↓○× 判定:下、中
先作出下段腳，然後再以Somersault追擊。若此招成功擊中對手，可以立即再出多一次再作追打，是一招非常實用的浮空追打技。



Dragon Tail ↙○ 判定:下
下段攻擊。雖出招不太快，但勝在範圍夠大，對手如果想側閃亦難以避過此攻擊。另外，此招用作「陰」對手起上亦非常不錯。



Dragon Storm ←□△□ 判定:中、中、中
一個三次中段連擊，Law會踏前少許才出拳，所以可用作中距離截擊。打中第三段後對手會浮空，這時可再以此招再追打。



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	↘□	△	△	(☆) □	×	(☆) ×	×	○	×	○
判定	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
	↘				↘/	↗				
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入		×	△	(☆) △	×	↓×	×	(☆) ○	○	○
判定		下	中	上	中	下	中	上	下	中
							↘		↗	
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入								(☆) ×		
判定								下		

雷武龍 Lei WuLong



人物簡介：

第二集才加入的人物，警察一名，擅長使用五形拳。在今集的人物設定中，他最喜歡的東西竟然是「Sony的製品」，真是...

人物特性：

雷武龍使用的技古怪非常，通常都會令對手摸不着頭腦，同樣地，若使用者也是不熟識出招的話，也只會弄巧反拙。在今集中加入了五形拳，更可以在對戰時不斷改變架式羞辱對手（...）。

有用／特別招式推介：

後掃燕舞 ↙○○ 判定:下、上
這招會先將對手「炒」起，再以上段踢追擊。這招出招快兼可以作Down攻擊，是一招使用率非常高的招式。



卷暫連腳 ○○×× 判定:假動作、下、下、中
先作一下假動作使自身仰翻，作出兩次下段小踢之後再作出一下「炒」起對手的中段踢，之後可以再加下段腳追擊。



龍聲中段腳 →N□△□△○ 判定:中、中、中、中、中
使用此招時Lei會先踏前一小步再連續擊出四拳，再加一下中段踢。若在不同段數中的拳擊出前按上或下則可以轉出五拳中不同的形。



蛇突連擊 蛇形中 △△△ 判定:中、中、中
此招雖然比蛇武慢，但因為中段的關係，可以擊中蹲下的對手，就算被擋格了也可以稍為拉雙方的距離。



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入									(☆) ○	○
判定									下	上
								↗		
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□	△	(☆) □	×+○	△	□	(☆) ○	□	(☆) △	×
判定	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
				↘						
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入					×+○	(☆) ×+○	□	□	△	
判定					中	中	下	下	中	

Nina Williams



人物簡介：

在上集受命暗殺三島一八失敗之後，一直被「收藏」在特殊機器中「保存」，使她可以繼續保持「新鮮」，十九年後的今日，她終於「解凍」了，而今次暗殺的目標則是風間仁。

人物特性：

另一名速度型角色，但她與Law大大不同，她所使的是合氣道和暗殺格鬥術，以地面打擊技和關節技為主，所以可以當Nina為女性版的King來使用（當然出招是完全不同的）。

有用／特別招式推介：

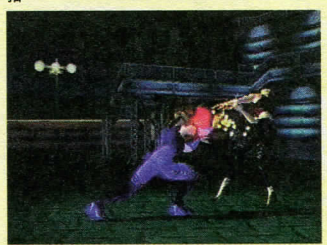
Slicer ↙○ 判定:下
出此招時Nina會先作出一下段劏腳，然後會原地背向對手伏下。這樣一來可作下段突擊之餘，因為伏下的關係，可以避免對手的直接反攻。



Divine Cannon Combo ↙○ × 判定:下、中
此招第一段攻擊和Slicer一樣，然後隨即補上一個中段踢「炒」對手上天。其後更可重複使用這一招作追擊。



螺旋雙破 橫移動中 □＋△ 判定:中
與風間仁和Law的側閃技相似，都是先避過對手的正面攻擊然後在旁反擊，實用性頗高的一招。



飛擒Achilles鏈固 →→→ × 判定:投技
在奔跑中突然使出的投技，防禦不能之餘，更可以膝十字固或回轉Achilles鏈固追加攻擊，攻擊力非常驚人。



十連Combo解析：

(*)：或者 背面△

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□(*)	△								
判定	上	上								
		↘								
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□	△	(☆) □	(☆) △	(☆) ×	(☆) ×	△	□	△	○
判定	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
		↗		↘						
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	↘□	△			(☆) ○	(☆) ×	○	△	(☆) ○	×
判定	中	上			上	下	下	中	下	中

Eddy Gordo



人物簡介：

他是由巴西一位資產家養大的，為了報殺父之仇，決意參加是次鐵拳大會。而他所使用的是巴西傳統流傳下來的武術（舞術？！）。

人物特性：

他所用的格鬥流真的令人摸不着頭腦，比雷武龍的五形拳更叫人頭痛。出招古怪之餘，速度更時快時慢，且不斷夾雜着中段技及下段技，令人難以對付。

有用／特別招式推介：

Tolokka·El·Piao·Bia ×○○○ 判定:下、下、下
一招令對手摸不着頭腦的下段連技。要注意頭兩個指令要輸入得較快，否則很容易會出錯招。



Au·Bachudo~Tolokka·El·Piao →○ ×+○ 判定:中、下、下
和上招一樣，但先作出一個樣似上段的中段踢，然後接着一個Tolokka·El·Piao（上面那一招的開端）。如果對手照單全收的話，體力可能扣掉超過一半哦！



Hastira·El·Sibata ↙ × ○ 判定:下、中
作出一個下段踢後一個翻身使出中段的迴旋踢。由於這招第二下的出招較遲，通常都可以騙到對手作下段防守。



Special·Combinaso·Yotori 橫移中 ×+○ ×+○ ↙×+○ ↗×+○ 判定:上、中、中、中、中
又是一招避過正面攻擊的打擊技。但是之後的一連串攻擊通常都會騙得對手胡亂檔格一通，即使落空了也不會落在不利位置。



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	○×	(☆) ○	△	○	○	×+○	×+○	×+○	↙×+○	↗×+○
判定	中、中	中	上	下	中、中	中	上、中	中	中	中
				↘						
段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入					×					
判定					下					



花郎 Hwoarang



人物簡介：

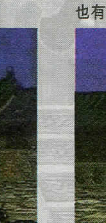
職業為街頭欺詐集團首領（飛仔？！），曾跟上集人物白頭山學習跆拳道。曾經跟風間仁打過平手，現在藉此大會與風間仁再決高下。

人物特性：

由於他的格鬥技以跆拳道為主，所以有着豐富的足技。人物出招速度快，可能是因為跆拳道的關係，他的攻擊大多數是上段及中段，但勝在可作密集攻擊，繼Law之後另一個初心者的首選人物。

有用／特別招式推介：

Right Kick Combo Low ○○○× 判定:上､上､上､下
這一招特別在一堆上段技中突然使出下段踢技，可令對手防備不及。加上此招速度快，用以空中追打亦非常有用。



Hunting Hawk ↗ × ○ × 判定:中､中､上
在中至長距離的空中突擊技。中了第一腳之後第二三腳一定會照單全收，即使擋了第一腳，也有可能崩壞防禦而硬中第二及三段。



Flamingo Kick Combo第二下～右掛蹴～右中段蹴
Left Flamingo中 ××○○ 判定:中､中､上､中
一招非常密襲的攻擊。這一招可扣掉對手近一半的體力，即使攻擊指令輸入失誤，也會成為一招「炒」人上天的招式，所以放心使用吧。



Fire Cracker第二下 ↓ ○○ 判定:下､上
另一招「炒」人上天的連續技，由於速度快，又是下段開始，所以命中率很高。



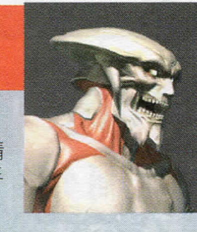
十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	△	△	(☆) ×	○	(☆) ×	○	(☆) ○	○	○	×
判定	中	上	上	下	中	中	下	上	中	上

↗

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□									
判定	中									

吉光 Yoshimitsu



人物簡介：

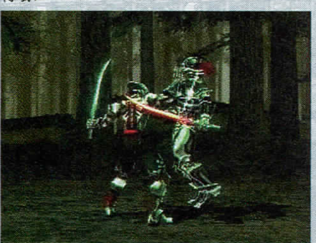
由第一集的人扮機械人，第二集的全機械至今集的外星人（異形？！）樣，今集的吉光已是第三代改良版了。他仍然是義賊集集團的首領，在今集為了營救恩人Dr.B，決定再度參加鐵拳大會。

人物特性：

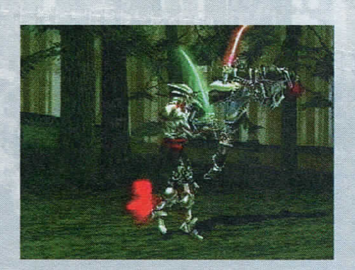
四個字可以完全形容他的出招：「古靈精怪」。以前識得遁地，現在更可以飛天，真的令對手異常傷腦筋。

有用／特別招式推介：

御靈削 忍法陽炎 中或無想中□+○ 判定:投技
一招可以吸去對手體力為己用的技，非常可怕。通常在忍法陽炎‧裏後使出成功率較高。如果出招時拉前會使出「御靈返」，會使效果逆轉哦！



忍法卍車→銅閃華→銀閃華→金閃華
一連串古怪招數串成的連續技，第一段是中段，而最後一段是擋格不能的，這招可以用來作迷惑對手之用。



不惑 →→□+○ 判定 防禦不可
這一招在前作已經有的了，在今集中此招仍是自殺技，大可以在贏了第一回合後，在第二回合使出，或者大家的體力都少於一半，而玩者體力遠差於對手時作Double K.O.用。(好像有點兒無賴...)



毒霧 毒溜中按不放後按任何鍵 判定 防禦不可
由於在毒溜中是可以避過上段攻擊，所以此招可以避過對手出招後立即使出，會有意想不到的效果呢！



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入					△	△	△	(☆) ○	□	□
判定					中	中	中	中	不	不

↗

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□	△	□	(☆) ○	(☆) ○	(☆) ○	□	□	□	□
判定	上	中	中	上	上	下	中	不	不	不

↗ ↘

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	○	(☆) ○	(☆) △	△	□			(☆) ×+○		
判定	上	上	中	上	不			中		



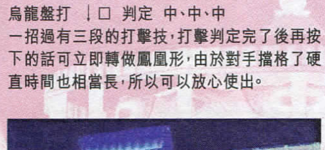
凌曉雨 Ling XiaoYu

人物簡介：

此集的新人物，一個只得十六歲的小女孩，她是上兩集的中頭目王惊雷的孫女，但她的武技並不似王惊雷，她所使用的是以八卦掌及劈掛拳為主的中國拳法。

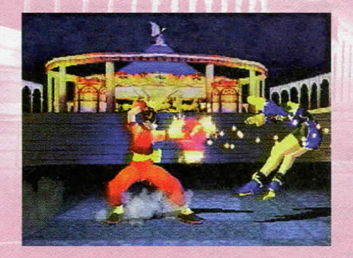
人物特性：

「難用！」真的不容易上手，招式特別且判定古怪，有限定連招但不容易使出，即使可使出風險亦大（常常要背着對手）。但當熟練之後將會是一個可怕的人物。



有用／特別招式推介：

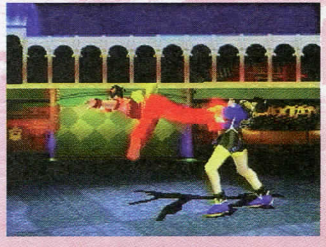
架推掌 ↙□ 判定 中
一招像崩拳的強力招數，雖然只得一Hit，但殺傷力強並可推開對手，用作空中擊亦非常有用。



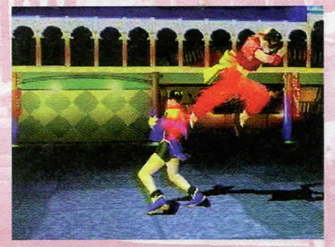
烏龍盤打 ↓□ 判定 中、中、中
一招過有三段的打擊技，打擊判定完了後再按下的話可立即轉做鳳凰形，由於對手擋格了硬直時間也相當長，所以可以放心使出。



鳳凰形～騰空擺腳 鳳凰形中↑○○ 判定 中、中
在鳳凰形中較為實用的中段連技。由於在鳳凰形中對手多數都會以蹲下的姿勢對付，所以這招中段技相當有用。



孔雀跳腿 →△□ 判定 投技
由於凌曉雨的連續技大都以背着對手開始，所以△□這一招連技很多時會用到，如果一直按著前的話，就會誤出了這一招，這樣的話，對手也會被迷惑到呢！



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	↑○	（☆）□	△	（☆）□＋△	□	×	（☆）○	（☆）○	○	□
判定	中	上	上	中	中	上	下	下	中	中

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入				（☆）○	○	（☆）△	□＋△	（☆）□	○	△
判定				下	下	中	中	下	中	中



Julia Chang

人物簡介：

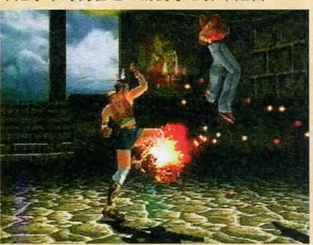
上兩集人物Michelle Chang之師妹（還是徒弟？！），使用的格鬥技是和Michelle Chang一樣的心意六合拳和八極拳。

人物特性：

Julia是一位速度型的人物，出招快，收招亦快。招數多數都可以互相連接使用，而判定通常為中下段交替，容易令對手無所適從。

有用／特別招式推介：

前掃十字把 蹲下途中 ○□ 判定:下、中
這一招會先使出下段踢，然後中段使出十字把追擊。由於這招速度快而吹飛距離短，所以用這招打倒對手之後再以同樣招追擊多一次，用來追擊平時倒在地上的對手也非常適當。



斬擊通天砲 ×△□□ 判定:中、中、中
這招可算是Julia最厲害（扣對手體力最多）的一招，在對手倒下後仍可用前掃十字把追打，破壞力十分可怕。



斬捶槍弓腿 站立途中 △□○× 判定:中、中、下、上
此招最特別之處可算是四個鍵都全部用上，哈！雖說特別，但這一招的攻擊力一點也不弱哦！



迅腳前掃十字把 ○○□ 判定:上、下、中
一招非常快的多段技，在近身短打時會容易佔上風，同樣地，這招也可以用前掃十字把追擊哦！



十連Combo解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	△	□	□	（☆）△	×	×	（☆）×	○	（☆）○	□
判定	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入							（☆）△	×	（☆）△	□
判定							中	下	中	中（投）

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入								□	（☆）○	×
判定								中	下	中



岡Gon



人物簡介：

今集特別隱藏人物，源出自同名漫畫《岡》。

人物特性：

因體形關係，上段攻擊及投技對他完全無效，而牠的投技亦使對手解拆不可。

通常技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
左刺拳	□	上	5
右直拳	△	上	10
旋轉	×	下	17
旋轉	○	中	10
左刺拳	→□	上	5
右直拳	→△	上	12
鱷魚拂	→×	下	12
犀牛返	→○	下	15
鳥雛突	蹲下狀態□	特殊中段	8
鳥雛突	蹲下狀態△	特殊中段	8
下段迴轉腳	蹲下狀態×	下	12
土龍殺	蹲下狀態○	特殊中段	22
鳥雛突	蹲下途中□	特殊中段	8
鳥雛突	蹲下途中△	特殊中段	8
下段迴轉腳	蹲下途中×	下	12
土龍殺	蹲下途中○	特殊中段	22
企鵝突	起上途中□	中	15
企鵝突	起上途中△	中	15
鶴鶉腳	起上途中×	中	20
鶴鶉腳	起上途中○	中	20
鳥雛突	↘□	中	8
鳥雛突	↘△	中	8
Middle Kick	↘×	中	17
土龍殺	↘○	中	22
裏鳥雛突	背向對方□（△）	上	15
裏土龍殺	背向對方×（○）	中	22

固有技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
雞突	→□＋△ □＋△ □＋△	中、中、中	6、12、18
豬殺	→→×＋○or疾走中×＋○	中	25
狐狸殺	→→□＋△	中	21
狐狸殺～鹿殺	→→□＋△ □＋△	中、中	21、21
袋鼠殺	蹲下中↙×＋○	—	—
椰子蟹落	蹲下中×＋○或↓×＋○	下	25
鴕鳥剎	跳躍中×＋○	上、中、下	10、10、10
臭鼬鼠殺	←○	擋不能	10
鱷魚殺	→△＋×	中	40
像龜押	蹲下中↘×＋○	下	21
野生之雄叫	□＋△	擋不能	20
豪豬殺	□＋△輸入後□or△	擋不能	15
大旋風	○ ○ ○…	下、下、下…	10、10、10…
海龍殺	→×＋○	中	40
長毛象潰	↗×＋○	中、中	10、26
鱷魚拂	→（或→）× ×	下、下	12、17
大旋風～野生之雄叫	○○○○○○○○×	下、下、下、下、下、中	10、10、10、10、10、21
蛇落	↘×＋○	中	15
巨木倒	□＋○	擋不能	100
椰子蟹落	×＋○	中	25
Elbow Drop	↑or↗（或↑or＋↗）□＋△	中	35´
Triple Punch	□ □ □…	上、中、中…	6、5、5…
GON Punch	←□	上	30
儲氣	□＋△＋×＋○	特殊動作	
午睡	↓□＋△	特殊動作	
兒戲	↘×＋○	特殊動作	
坐倒	↙×＋○	特殊動作	

投技

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
蛋割	近敵時□＋×or△＋○	投技	35
鯊魚殺	左側近敵時□＋×or△＋○	投技	42
蛇殺	右側近敵時□＋×or△＋○	投技	42
食蟻獸殺	背後近敵時□＋×or△＋○	投技	10、15、25
鰹之一本釣	近敵時←□＋△	投技	17

跳躍攻擊

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
麒麟殺	↑（or↗or↖）□	中	21
鼯鼠落	↑（or↗or↖）空中□	中	25
啄木鳥突	↗（or↖）△	Down攻擊（中）	25
啄木鳥突	↑△	Down攻擊（中）	18
Jump Kick左	↑（or↗or↖）×	中	15
GON Press	↑（or↗or↖）空中×	中	15
熊倒	↑（or↗or↖）空中下降中○	下	25
鶴鶉腳 左	↑（or↗or↖）着地時×	中	20
Jump Kick右	↑（or↗or↖）○	中	15
GON Press	↑（or↗or↖）空中○	中	15
熊倒	↑（or↗or↖）空中下降中○	下	25
鶴鶉腳 右	↑（or↗or↖）着地時○	中	20
啄木鳥突	↗□	中	20
啄木鳥突	↗空中□	中	12
啄木鳥突	↗空中下降中□	中	12
啄木鳥突	↗△	Down攻擊（中）	21
啄木鳥突	↗空中△	Down攻擊（中）	12
啄木鳥突	↗空中下降中△	Down攻擊（中）	12
大鶴鶉腳	↗×	中	15
大鶴鶉腳	↗空中×	中	25
大鶴鶉腳	↗空中下降中×	中	25
大鶴鶉腳	↗○	中	15
大鶴鶉腳	↗空中○	中	25
大鶴鶉腳	↗空中下降中○	中	25

起上攻擊（對方於頭側的場合）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起上中段腳	○連打	中	20
前轉起上中段腳	前轉中○連打	中	22
橫轉起上中段腳	橫轉中○連打	中	22
橫轉後前轉起上中段腳	橫轉後、前轉中○連打	中	25
橫轉後後轉起上中段腳	橫轉後、後轉中○連打	中	22
起上中段腳	×連打	中	20
前轉起上中段腳	前轉中×連打	中	22
橫轉起上中段腳	橫轉中×連打	中	22
橫轉後前轉起上中段腳	橫轉後、前轉中×連打	中	25
橫轉後後轉起上中段腳	橫轉後、後轉中×連打	中	22

起上攻擊（對方於腳側的場合）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
起上中段腳	○連打	中	20
前轉起上中段腳	前轉中○連打	中	22
橫轉起上中段腳	橫轉中○連打	中	22
橫轉後前轉起上中段腳	橫轉後、前轉中○連打	中	25
橫轉後後轉起上中段腳	橫轉後、後轉中○連打	中	22
起上中段腳	×連打	中	20
橫轉起上中段腳	橫轉中×連打	中	22
橫轉後前轉起上中段腳	橫轉後、前轉中×連打	中	25
橫轉後後轉起上中段腳	橫轉後、後轉中×連打	中	22

起上攻擊（對方於腳側、仰臥狀態時的場合）

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
Spring Kick	Down起上時←←×＋○	中	20
橫轉Spring Kick	橫轉後←←×＋○	中	20
前轉Rising Cross Chop	Down起上時→→□＋△	中	15
橫轉後前轉Rising Cross Chop	橫轉後、前轉中→→□＋△	中	15
後轉Rising Cross Chop	Down起上時←→□＋△	中	15
橫轉後後轉Rising Cross Chop	橫轉後、後轉中←→□＋△	中	15
牽制起上Kick	Down起上時↓×or↓○	下	7

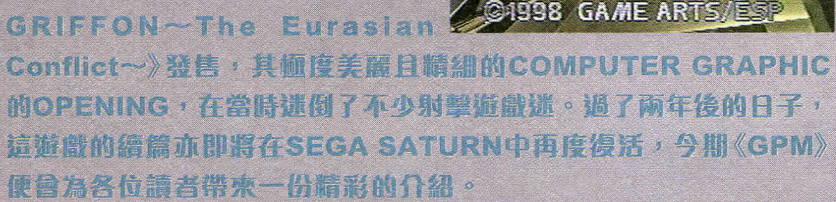
戰事再度開啟

Present by：山寺良牙

GUN GRIFFON II

前言

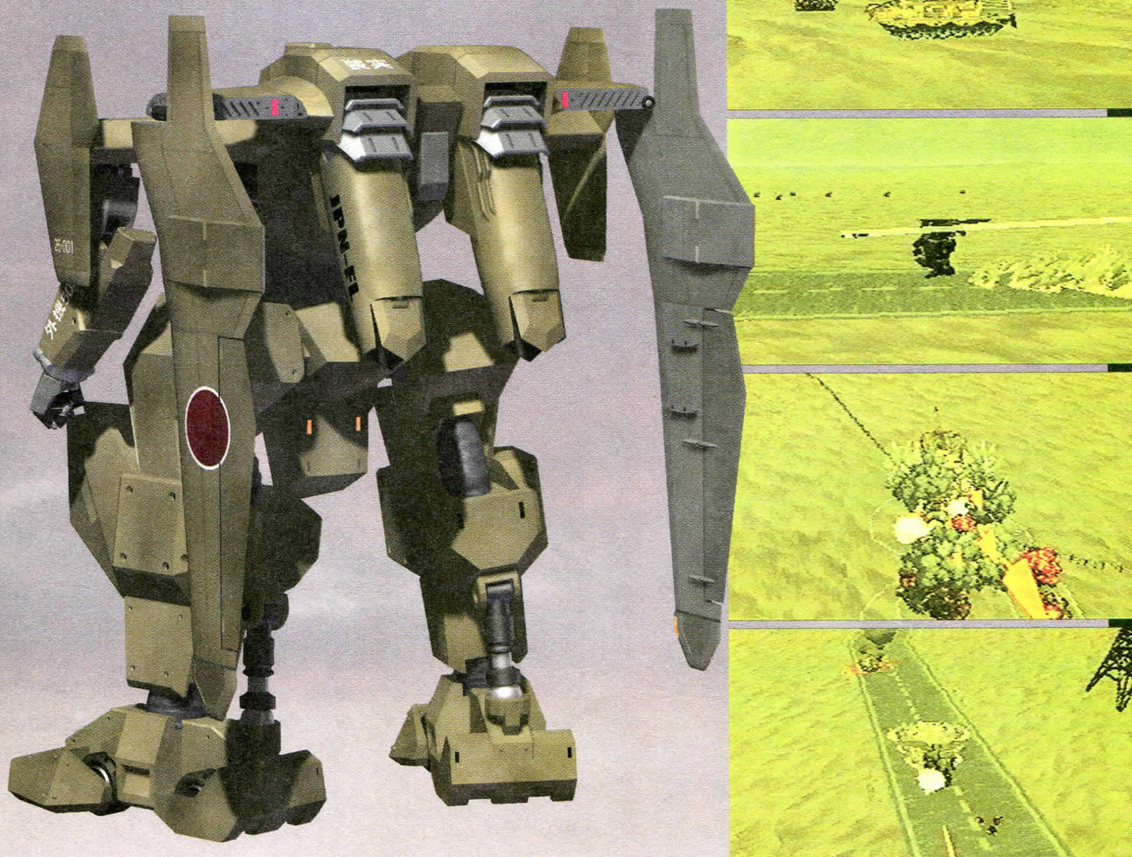
一九九六年三月十五日，一隻被喻為當時SEGA SATURN史上，最高射擊遊戲傑作——《GUN GRIFFON～The Eurasian Conflict～》發售，其極度美麗且精細的COMPUTER GRAPHIC的OPENING，在當時迷倒了不少射擊遊戲迷。過了兩年後的日子，這遊戲的續篇亦即將在SEGA SATURN中再度復活，今期《GPM》便會為各位讀者帶來一份精彩的介紹。



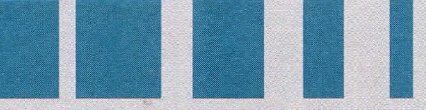
STG	製造商：GAME ARTS　價格：6800日圓　容量：CD-ROM
MEM	記憶：20（CONFIG）／752（REPLAY）
	SEGA SATURN

故事

在二十一世紀初，全世界分裂成四個大勢力，在該期間北非引發了一場戰事，而該場戰事亦迅即變成了世界大戰。為了開啟一個新的時世，看來只有用血及生命來作代價，在這個混亂而戰雲密佈的世界中，日本便成立了包括外國人的兵隊，並且要他們將這個混亂的世界回復和平。於是，被喻為世界最強的「PEU機甲部隊」便與「日本外人部隊第501機動對戰車中隊」的第二世代AWGS「HIGH-MACS」成對抗狀態，在這戰事日本外人部隊中，有一種由MDM公司及防衛廳技術研究本部合力研製的試作戰鬥武器「12式裝甲步行戰鬥車改HIGH-MACS II」，而它的真正實力就由你去驗証。







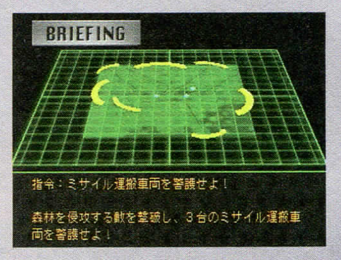
模式介紹











首先是說說一按 START 所出現的字眼：

SINGAL SEATER——即一位PLAYER
DOUBLE SEATER——即兩位PLAYER，但不一定是對戰，今次是可以以二人來操控一機體的，即一人控制體的移動，另一人則負責攻擊的武器管制系統。
LIVE——這當然如上期所說的，一台電視用來玩遊戲，另一台則用來看玩者玩的狀態。當然這模式一定要用兩部SAUTRN、兩部電視、兩隻GAME及一條對戰電線將兩部機LINK在一起才會有效。
OPTION——當然是可以「攪東攪西」，包括難度、操作方法等。

選擇了玩者人數後，便會出現以下模式：

SCENARIO——當然是故事模式，雖說是可以選版來玩（MISSION 2-4），但如果不完成某些版面的話，再以下的版面便不會出現。
EXERCRISE——練習模式一個，對於初次玩這遊戲及想復習操作方法的人可在此先練習一下，全部有兩個版面。
VS BATTLE——對戰模式，有關其詳細內容可看回上期，而補足的地方就是在四回合中只要其中一方被擊毀的話遊戲亦會自動結束。
SURVIVAL——可算是另一個故事模式，開始時會有兩版可供玩者選擇，當玩者完成該兩版後，第三版便會出現。





武器介紹



GUN——HIGH-MACS的標準裝備，火力及連射能力最為平均。



3SG——即一次一連發射三發的GUN，火力雖有但耗彈量亦高。



MG——火力屬一般加上有無限彈量，但雖一缺點就是連續開火時槍身會發熱，過了一段時間後便會因過熱而不能開火，待溫度降下時才能再次使用。



RP——集束式火箭彈，可攻擊到的範圍十分廣且威力極度高，但相對來說，耗彈量也是十分驚人。

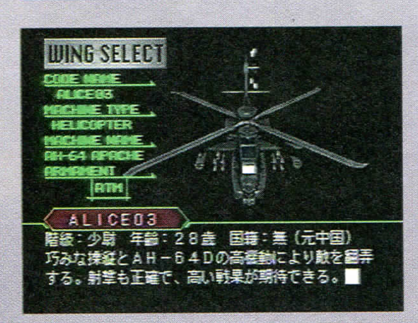


VTG——使用接近引爆式信管，就算不直接攻擊到敵人，也能在敵人旁爆炸令敵人受傷，但由於使用這種大型信管，所以令攻擊威力降低。



ATM——反坦克導彈，但除了可用來對付地上敵人外，對空亦可使用，但由於可用彈數十分少，加上LOCK住敵人需要一段小時間，所以對付高速移動的敵人便顯得沒多作用。

特別注意點



KEY ASSIGN MODE
Device : MISSIONSTICK
Gatlie up/down : NORMAL
Default setting
Key assign
Exit
SHOOT WEAPON
WEAPON SELECT
JUMP SYSTEM
TURRET TURN
FIRE SUPPORT
ACCEL FORWARD
ACCEL BACKWARD
SLIDE MOVE

這遊戲除了可使用一個CONTROL PAD及二人協力使用兩個CONTROL PAD外，亦會對應以往可用來「駕飛機」的MISSION STICK及《VIRTUAL ON》所用的TWIN STICK，至於其操控方法大可於OPTION中查看。

另外這遊戲是沒有SAVE指令的，而一版也十分費時間去玩的，當熄機後再由第一版玩至完結可是十分要命的，但不用怕，其實遊戲中是有SAVE的，就是完成一版後的REPLAY SAVE，當SAVE後玩者便可從該版再次玩下去，例如：完成MISSION 1-4後，在MISSION 4中作個REPLAY SAVE，那麼就算玩者熄機，下次再開啟遊戲時，便可再次由MISSION 5開始玩。另外亦留意一點，就是使用一個REPLAY SAVE需要使用752個SAVE容量，SATURN的內藏SAVE容量根本不足應付，所以一定要插SAVE帶才可。

出戰前裝備武器時，最多只能裝備兩款同樣的武器，當然不建議裝備兩枝MG的。

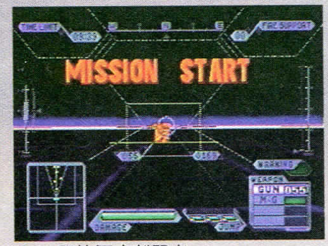
可說是版面攻略的攻略

EXERCRISE —— BEGINNER



作戰目的：摧毀所有敵人並從北面離開作戰區域

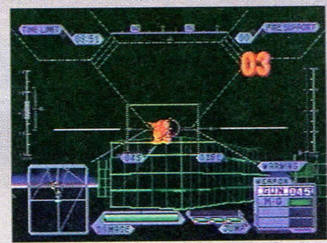
戰事解說：本版的目的是摧毀所有敵人，是在模擬器中進行，由於只是初級練習版所以敵人均全部只在固定的位置且不會攻擊，可是武器方面則只有GUN及MG。玩者大可利用這一版去熟習HIGH-MACS II的操控方法，例如跳躍射擊，炮台移動射擊等……。在版面的後半部份，敵人的位置均在高處，除了可用從下而上的射擊方法外，亦可使用跳躍後再向下射擊，而攻擊的成功率，後者是較有利的，將所有敵人消滅後，再向北面的地方一直進發便可完成該版面。



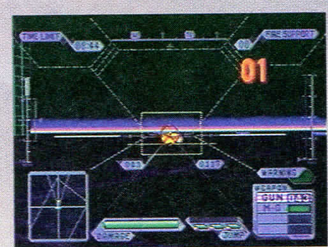
◆ 一開始便立刻開火



◆ 三角射擊



◆ 看清位置進行攻擊



◆ 坦克車較細瞄準要有技巧

EXERCRISE —— EXPERT

作戰目的：摧毀所有敵人並從北面離開作戰區域

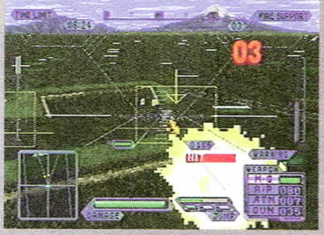
戰事解說：本版的目的同樣是擊毀所有敵人，可是今次所出場的就如同實戰時一樣，均會向玩者攻擊（運輸車除外），所以要多利用地形、樹叢等作掩護去攻擊，另外本版的地形亦屬比較多山的一類，大可利用山丘去觀看敵人的行動，也可利用此地形用遠距攻擊。版面中會有兩架直昇機，除了可用MG外，在遠距離時，用ATM將他們擊落也是一個很好的方法；另外亦有兩架去得比較慢的AWGS，若果有多餘的ATM的話便可使用，但為了節省彈藥的話，也可使用GUN來攻擊，只要中兩彈便可將其擊倒：最後比較麻煩的就是一架高速移動的AWGS，他基本上只會在固定範圍內四處打轉，只要不走近的話，它是不會作出任何行動的，所以玩者可以站在山丘上用ATM LOCK往它並攻擊，這個方法擊毀率是100%，如果玩者衝過去與它作肉搏戰也行，但要小心不要衝過北面的藍色界線，否則便會未能完成任務而GAME OVER。



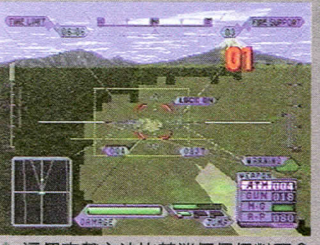
◆ 版面初的運輸車用MG掃便已足夠



◆ ATM在遠距離對飛機十分有效



◆ 由高處攻擊有較為有利



◆ 這個攻擊方法比較消極但絕對不會受傷

MISSION 1 —— PREEMPTIVE ATTACK





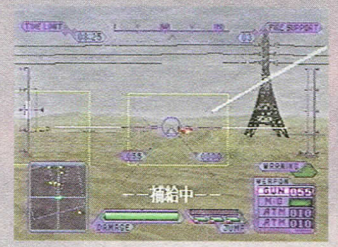
作戰目的：截擊敵人的補給及運輸路線

戰事解說：本版的目的是截擊敵人的補給與運輸路線，由於是第一版的關係，不會給太過份的難度，而玩者可以選用所有支援機體，包括其他的HIGH-MACS及直昇機，而本人會較為喜歡選直昇機，原因是其中一架對地攻擊方面是十分卓越（ALICE03），大可利用它用來對付敵人的戰車及補給車，可是由於是直昇機，當然是最怕對空戰車的，所以一見到敵人的對空戰車的話（敵人增援中也會出現），便要立刻幹掉它，以免同伴被幹掉。將附近的戰車及運輸車幹掉後，敵人的AWGS便會出場，有些移動力較差，而有些則比較強，最好當然是盡快將他們幹掉，只要將版面上的敵人幹掉便可，就算是有一至兩個敵人逃掉了也不要緊。另外，自軍的補給直昇機會飛來兩次，只要玩者用彈不用得太過火的話，應該是絕對夠用的。



◆ 一開始便有敵人AWGS要幹掉

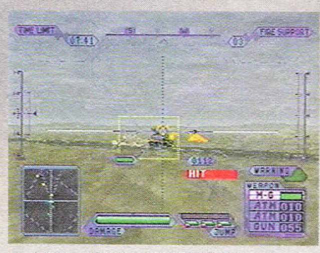

◆ 同伴若是直昇機的話，這傢伙一定要消滅

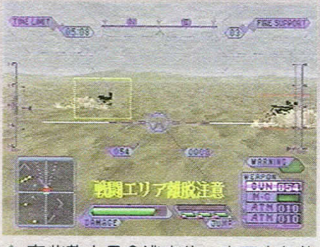


◆ 敵人的運輸車大多在公路上走，在補給時同伴便做出最大的幫忙

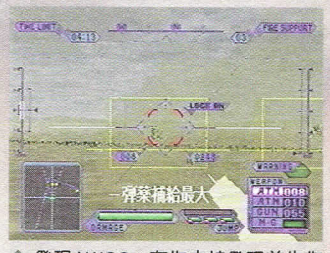


◆ 敵人的增援除了戰車外，當然亦有AWGS


◆ 其中一架敵人的對空戰車



◆ 有些敵人是會逃走的，攻不攻擊他們就隨你，但不要離開戰鬥區域



◆ 發現AWGS，在你未被發現前先作攻擊

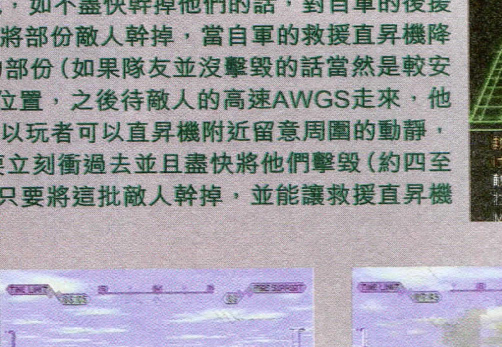


◆ 對來勢兇兇的有時也可與它搏火來擊倒它

MISSION 2 —— LOST VICTORY

作戰目的：在救援直昇機救出平民期間與敵軍作戰到底

戰事解說： 戰事一開始便要應付十分多的敵戰車，雖說有自軍的戰車作後援，但不能太倚賴他們，因為敵人的增援也不弱。所以在準備進入版面前，可不妨叫TOPAZ01出來支援；另外武器方面，GUN、3SG、ATM也是一個不錯的選擇。到中段時，敵人的炮兵隊及AWGS(約兩架)會出現，如不盡快幹掉他們的話，對自軍的後援戰車會做成極大的傷害。補給過後，再將部份敵人幹掉，當自軍的救援直昇機降落在指定地點時，便是本版中最重要的部份(如果隊友並沒擊毀的話當然是較安心)，玩者應移動至救援直昇機降落的位置，之後待敵人的高速AWGS走來，他們來的目的是要擊毀救援直昇機的，所以玩者可以直昇機附近留意周圍的動靜，一發現敵人高速AWGS的蹤影時，便要立刻衝過去並且盡快將他們擊毀(約四至五架)，避免他們將救援直昇機擊毀，只要將這批敵人幹掉，並能讓救援直昇機自動飛離戰區後，本版便告完成。





◆ 一開始便不要手軟，攻擊他們吧！



◆ 亦要留意敵人炮兵隊的行動



◆ 對自軍坦克最具威脅的敵AWGS



◆ 彈藥不足時的救星



◆ 發現敵人要幹掉他，一件不留



◆ 可悲！作戰失敗

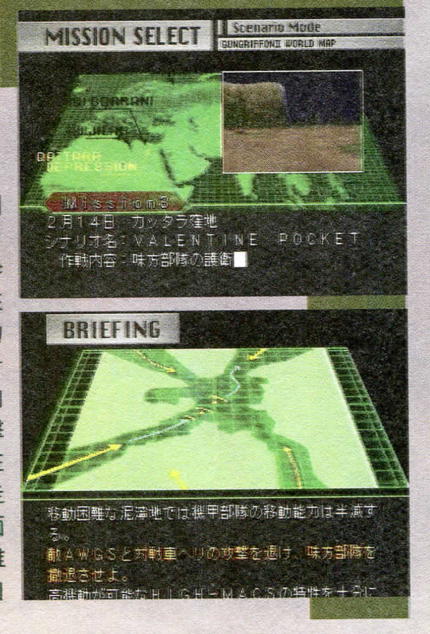


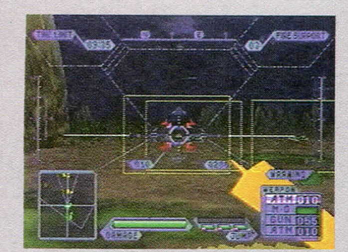
◆ 敵AWGS移動力高，要輕易擊中他們絕不容易

MISSION 3 —— VALENTINE POCKET

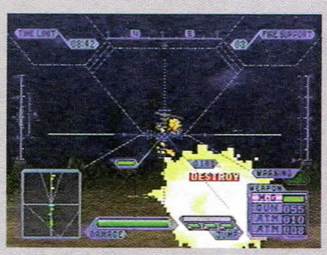
作戰目的：讓自軍能逃離戰區

戰事解說： 本版位於山谷及森林中，對於自軍的車輛來說當然是十分不利，反而AWGS則可發揮出它的靈活性。戰事一開始便會看見敵人的大批戰車走來，而且行動力亦比較快，所以要與同伴合力將他們幹掉。將兩批為數約十架的敵人坦克車幹掉後，便要掉頭回到自軍車輛群處，皆因敵人的三架AWGS會由山崖跳下來攻擊車輛群，所以要盡快回去迎擊。將三架AWGS幹掉後走了不遠，敵軍的攻擊直昇機會出現，可衝上前用MG先發制人將兩架擊墜，再走了不遠便會看見樹林中有敵人的蹤影，可以進入樹林中向敵人反擊，將此批敵人幹掉後再向前走不久便可看見兩架敵人的四腳戰車，雖說他們移動力低，但耐久力及攻擊力則不可小看，所以亦要幹掉他們。幹掉後，自軍的補給直昇機也會來到。在補給的時候，敵第一批AWGS會從南面高速向自軍進發，當然不能讓他們走近，之後第二批增援會從北面進來，與這批敵人戰鬥時，自軍的車輛會向北面脫離戰區，同時第三批敵增援亦會再次從南面攻過來，這批敵人十分要命，雖只有兩架，但攻擊力大加上速度高，要擊毀他們絕不容易。但最重要的是讓自軍脫離戰區，就算只有一架自軍車輛脫離戰區也算過版。

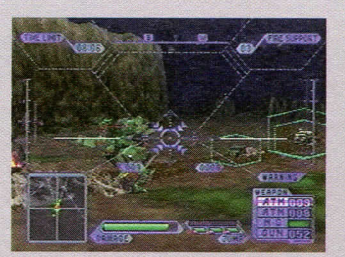




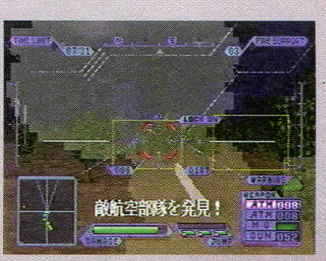
◆ 一開戰，前方便有不少的敵戰車



◆ 攻擊直昇機對部隊威脅甚大，不容忽視



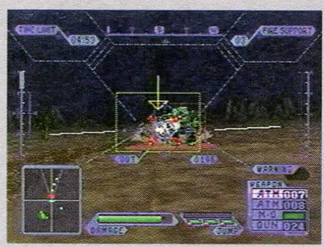
◆ 小心由山崖邊突心現的敵AWGS



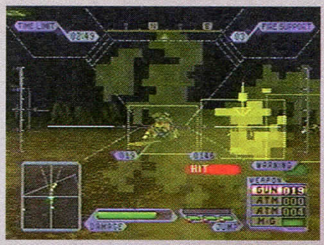
◆ 可惡！躲在樹林後面攻擊！



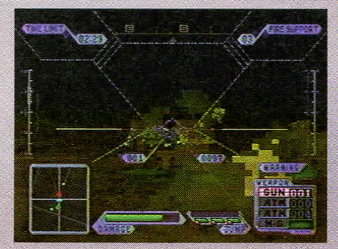
◆ 移動力雖低但攻擊力驚人



◆ 從南面衝來的大批敵AWGS



◆ 另一批從北面衝來的敵人



◆ 這類敵人移動速度勁高，極度難應付

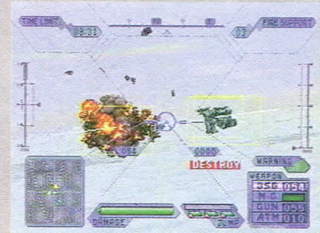
MISSION 4 —— ICE CRYSTAL



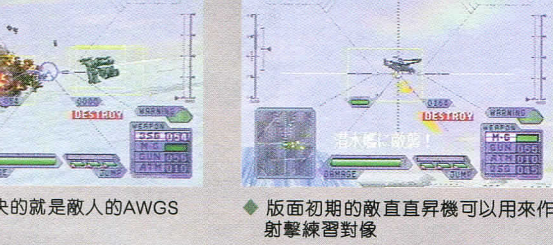


作戰目的：救出墜機現場的生還者

戰事解說：本版最麻煩的就是同時要保護兩個隊伍，分別是救援直昇機及潛艇，但由於潛艇的耐久力較強，所以保護直昇機會成為較重要的一環。戰事一開始便向左方移動並消滅敵人兩架AWGS，之後擊毀便其中一架敵戰車，接下敵戰車會自動散開，這可不用理會，反而回到潛艇處去迎擊第二批攻擊潛艇的敵人，當他們來到時，亦只是將敵人的兩架AWGS擊毀，餘下的坦克車可由隊友負責。在擊毀兩架AWGS的同時，自軍的救援直昇機便會出現。由於直昇機所走路線途中會被敵人的兩架AWGS攻擊，所以倒不如先發制人將他們擊倒，好讓直昇機安全到目的地（可參巧圖中的位置），之後便要立刻回到潛艇處，因為第三及第四批敵人增援會到潛艇附近，同樣地只是擊毀敵AWGS便可，當收到風自軍補給直昇機出現時，便要盡快到圖中的位置，因為敵人的一架AWGS早便在該處埋伏，如不盡快幹掉它的話，自軍的補給直昇機便會被擊毀，到時便非要按RESET不可。補給過後，便盡快到救援直昇機位置，原因是不久後，敵人的兩架AWGS加三架坦克會出來攻擊救援直昇機，將這五個敵人幹掉後，直升機會起飛回到潛艇處；可是實際上仍未過去，皆因直昇機回去時，會有兩架敵軍的戰鬥直昇機攻擊救援直昇機，如果不能盡快將他們擊落的話，救援直昇機便會十分容易被敵人擊落，就算直昇機



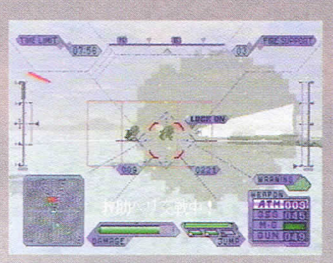
◆ 最先要解決的就是敵人的AWGS



◆ 版面初期的敵直昇機可以用來作射擊練習對像



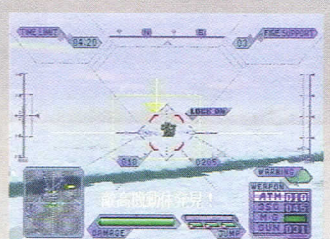
◆ 跳躍射擊也是對付敵人的一個好方法



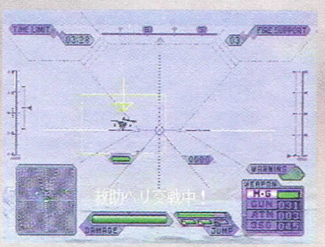
◆ 如不盡快摧毀這二敵人，救援直昇機很易會被擊落



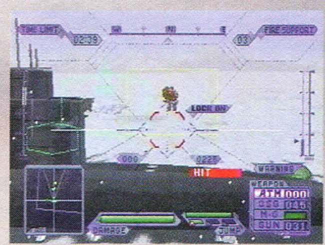
◆ 可惡！竟夠膽走來攻擊我的補給直昇機！



◆ 時間予得好，可以先發制人



◆ 可惡的攻擊直昇機，快給我擊毀你！



◆ 救援直昇機降落後出現的大批敵AWGS

長官教你！ 打機的正確習慣



構成：小健健
協力：長官、積奇、佐治、非洲

會翻開《遊戲誌》看又看的讀者，應該也是喜歡玩遊戲機的人吧。（廢話）不過機就人人都懂打，而正確的打機習慣可又不是個個知。WELL，你們在打完機後有沒有見眼眼花？又或者腰酸背痛、手痺腳軟？甚至是精神恍惚、食慾不振？那就可能是你的打機時之環境又或者姿勢有問題囉。（也許還跟風水及紫微斗數有關呀）

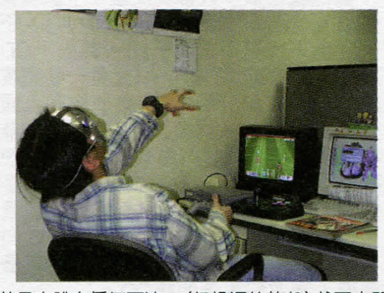


為了向各讀者解困，現在我就請來了業務機戰隊的長官協助，提供一些打機的正確習慣，令大家玩得更開心。

第一章：健康上的要點！！

如有不適，立即停止遊戲！

如果在遊戲進行時玩者感到任何不適如頭暈、嘔吐、眼部不適等，應立即停止遊戲。另外在疲倦又睡眠不足的情況下亦不應玩遊戲機。（唉，我可以做到這點就好囉）另外，有部份玩者當在受到強光及閃爍畫面刺激時，會出現昏迷及身體肌肉抽搐等徵狀。若有此等前科者，請先跟醫生相談，方可進行遊戲。（明顯地這傢伙是在抄說明書）



■若果身體有任何不適，（好像這傢伙般）就要立即停止遊戲。

自制打機時間！！

其實每一隻遊戲的說明書中，都有一段關於玩者健康的警告字眼。（當然只有原庄遊戲才有啦，不過有沒有都好，玩者肯不肯去看亦是一個問題……）入面寫明每玩一小時，就要作15分鐘的休息。

不過嘛，通常玩者玩得入神的時侯，（例如跑了去RPG.的迷宮中），就連上廁所這麼「重要的東西」都忘了，更何況是要「每玩一小時就要作15分鐘的休息」？而且有些遊戲的設計也很難容許你這麼做……。（好像《ARC THE LAD》那50層迷宮，來回起碼要4小時）



■在打機時也不忘要醫肚啊。（依他他KEY嫣仕~~~！！）



■若果身體太累的話，也不適宜打機。（以前丁丁君時常都會擺出這樣的甫士）

所以嘛，到頭來都是要靠玩者的自制，不要無止境的攻略。唔，最好就在電視機旁放一個小時鐘，令自己清楚自己玩了多久。其實連續玩4小時已經是極限，不可以再多。記住！這只不過是一種娛樂，不要花太多時間下去、也不要太沉迷。這世界除了打機之外，還有很多東西的呀！（當然，若要用它來混飯吃的話，那就不是這麼說啦）



■若果有個鐘在畫面旁，那就時常可以知道自己玩了多久囉。

不要過份投入！

雖說打機要玩得投入才過癮，但有時玩得過份投入，就會令玩者出現精神緊張的情況。（尤是玩一些很容易跌死的ACTION遊戲，如《冒險島》）更嚴重者亦會出現出現昏迷及身體肌肉抽搐等徵狀。除此之外，玩格鬥GAME過份投入及拘泥於勝負，亦很容易跟對方發生爭執。（尤是在玩街機格鬥GAME時，很容易因為勝負而釀成血案……）



■就算玩格鬥GAME打輸了也好，也不要用武力解決呀。（例如用手掣互毆）



■應該以平常心對之，看他們兩個，開心得要交換手掣。

第二章：打機之環境

光線一定要充足！！

小學教育電視都有教，「看電視時光線一定要充足，不然會令非常疲累」。其實打機比看電視所花的眼力及精神更多，所以有充足光線就更是必須。除此之外，有陣子在打機的同時也會看GAME書或攻略本。其實在玩者看完畫面再轉看書本時眼睛是需要變焦的，若果時常重複這個動作也很容易令眼睛疲倦。

■不要在黑暗的地方打機啊，因為那樣對眼睛是非常不健康的。



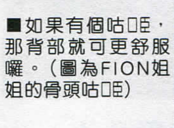
■在光的地方打機，打得開心，眼睛又舒服。

找張舒服的坐椅吧！

剛才也提及過，很多時一打機就會連續打好幾小時，所以有一張舒服的坐椅是必要的。但何謂舒服的坐椅呢？首先當然要有個椅背，好讓玩者可以倚著。若果要再舒服點，可以在椅背前放多個咕𠱸，那就可以溫柔地保護你的脊骨，真是WONDERFUL啦。除此之外，在椅子上最好有個椅柄，讓玩者可以把雙手擱上去，那就不會那麼容易倦啦。



■用一張有椅柄及椅背的椅子打機，那就不會那麼容易倦了。



■如果有個咕𠱸，那背部就可更舒服囉。（圖為FION姐姐的骨頭咕𠱸）



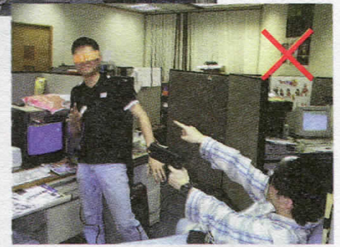
■打機時可要找張似樣的椅子，至少不要坐垃圾桶……。

打機時不要妨礙他人呀！

香港地少人多，很多人的家可不比豆腐泡大，再加上每次開機打時又要駁線、又要插電，也蠻「大工程」，亦很容易影響到其他人。所以，為了閣下可跟其他家庭成員繼續和睦共處、為免有天回家那部遊戲不知何解消失得無影無蹤，在打機時可要照顧其他人的需要。例如電線要小心處理，不要絆倒人；使用電視、HI FI時就要看看其他人有沒有需要等等。總之一句：家和萬事興、家衰口不停。(好像在做社工)



■遊戲機之電線，小心不要絆倒人啊。



■有時玩槍GAME時，很容易被「路人」所阻，故此最好在玩時跟家人有共識，例如建議他們用別的通道。

第三章：打機時的姿勢

不要躺著身體打機呀！

豆釘的時侯老爸就教我做人要有腰骨，平時不要死蛇爛鱔那樣，所以就算是打機，也要坐得端正正的去打。更何況躺著身體打機時，身子扭曲了，故此是會很容易倦的。

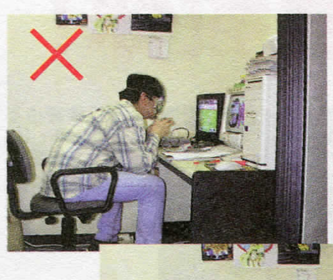


■這樣的姿勢，背脊很快就會變得疲累。

■這個姿勢也不見得十分好，故都應避免。

跟電視機的距離是？！

由於打機時無事無刻都要注意畫面的情況，所以一般來説，打機時跟電視機的距離是會較看電視時為近。不過近還近，也是有個限度的。WELL，跟電視機的距離起碼要有1米。不過這只不過是説普通十四至二十寸的電視機，若果電視機再大點的話，所距的距離就要更遠。



■這樣近的打機，想變瞎子嗎?



■這樣的距離就差不多了。

眼睛跟畫面成水平位置

除了距離外，眼睛跟畫面的高低差也不可疏忽。最好的就是成水平位置，當然高少少低少少也不是甚麼問題。但若果坐在地上，再用放於組合櫃中的電視機來打機的話，那麼便要時常把頭抬高，脖子會很易變得疲累。



■這樣子打機，總比坐在坐椅上辛苦吧?。

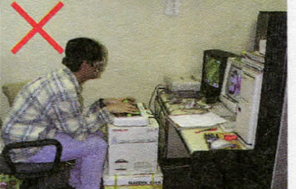
玩大手掣又應怎辦呢？

有時玩格鬥GAME呀、3D空戰遊戲時用一個大手掣來玩的確會更加得心應手。(非洲這傢伙除外，他玩格鬥GAME一定要用十字鍵才可發揮實力的)不過用這些大手掣時有些地方也要注意。通常用這些手掣時都會把它放在大腿上，這是最方便不過的。但有時若果手掣過輕，令玩者輸入指令時不其然的左移右移，大大影響了技術的發揮。

唔，有玩者會在膝前放一個箱子，再把手掣放上去來玩。不過由於箱子是在玩者的膝前，故此可要彎著腰才可玩到，這樣也很容易疲累。所以最理想的，是在前面放一將桌子，大手掣就放在上面。由於手掣跟桌面的磨擦面較大，那就不怕它移右移啦。



■把大手掣放在膝上來玩也不常不可。



■若果放在前面的箱上，可要時常彎住腰，也蠻辛苦。



■最好都是放在桌面上，不用彎腰、又不會左移右移。

第四章：器材使用

不要插錯火牛呀！

這可説是甚為常見的見像，這是由於日本的電器是110V的，而香港是220V。若果你買水貨的話，那就有插錯火牛的危險。而這種錯誤可大可少，輕則把遊戲機弄壞，(你見過一部PlayStation所有孔也在冒煙、而且發出燒焦味嗎？)重則引起火災。所以在插火牛時可要認清該遊戲機的電壓。

■在機低就印有該遊戲機所需的電壓，在玩新買回來的遊戲機時可要看清楚。



■若果所需電壓跟香港的220V不同，就要用適當的火牛調節。

小心保存軟件啊！

雖然現在很多人都玩反蛋，十數塊就一隻遊戲，不值得怎樣「小心保存軟件」。不過嘛，這也不代表不值得一提。首先，CD軟件用完可要放回CD盒內，(尤是一些用電力開關的CD-ROM，若果CD給卡住在入面就十分麻煩)而CD盒就要放在CD架中，最好是有玻璃門的，那就防塵效果就更為理想。至於説明書，當然要謹慎的保存好啦。至於抹CD的方法嘛，就可以用一塊乾淨的眼鏡布，由碟的正中央，以放射型的方式向外抹。不要以圓型的軌跡抹，也不要用甚麼如碧麗珠、洗潔精等東西抹CD。



■每次玩完之後都要將CD取出。



■尤是一些用電力開關的CD-ROM，若果CD在入面歪了位，就很容易把它刮花。



■ 再將它放進CD盒內。



■ 繼而將CD盒放進CD架中。



■ 用眼鏡布抹CD，也是一個不錯的選擇。



■千萬不要用碧麗珠來抹呀！！

亦要小心保養遊戲機

其實遊戲機是一種既精密、又昂貴的電器。所以若要它「命長久」，作為主人的你可要小心保養。例如不用時可以放入櫃內，不要讓它被塵所封；而那塊用來讀取資料的LENS亦要定時清洗；而最多人疏忽的，就是手掣。其實手掣是整部遊戲機最易變得髒的一部份。甚麼手汗、污垢都會積在上面，拿上手黏著似的，真嘔心啊。所以為了大家的健康著想，還是定時清潔一下手掣吧。

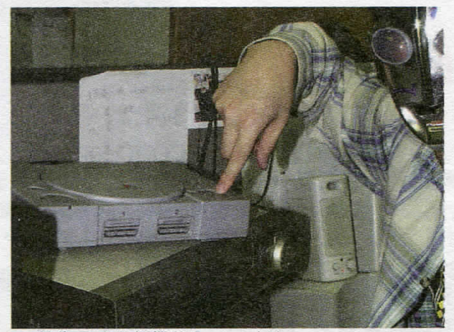
■遊戲機玩完後，最後就放回櫃中，免得它封塵。



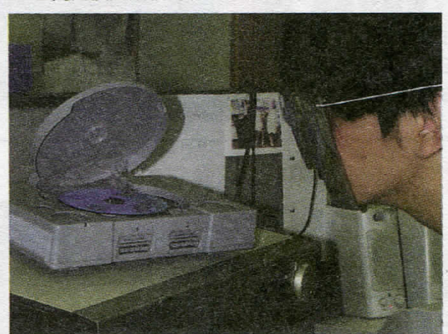
■手掣一些凹位特別易藏污垢，可要時常清理。（不然人家來你定打機用這些髒得可以的手掣就真是失禮死人）

怎樣停止遊戲呢？

其實次世代推出了這麼久，很多人連怎樣關係也不大清楚的。WELL，就以PlayStation及SATURN為例吧。當玩者玩完遊戲後，在不是SAVE的狀態下，（最好是在TITLE畫面）就可以直接的按機體上的「OPEN」鍵，把機蓋打開，那麼遊戲機就會把CD剎停，那麼玩者就可以把遊戲機關掉及取出CD。切忌在CD還在轉動時就用手把CD剎停，那是會對遊戲機的摩打做成傷害。



■ 首先是按遊戲機的「OPEN」鍵。



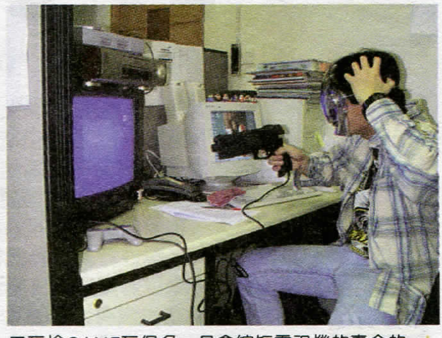
■待CD完全停了後，方可把CD取出。

要愛護你的電視機

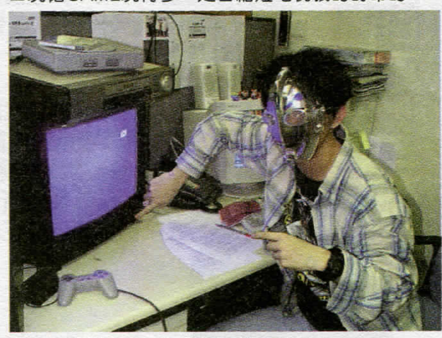
沒有畫面，基本上就沒可能進行遊戲。（也許你是玩《REAL SOUND》吧）在之前講過玩者可要自制遊戲時間，這不但在於玩者身體本身，就是對你的遊戲機及電視機也有影響。

除此之外，玩槍GAME時（如《VIRTUA COP》）也要小心，由於畫面不停閃動，對於一些「命不久矣」的電視機來說，是一個「莫大的衝擊」。故此若你家的電視機是這樣的話，就應避免玩這些遊戲。

還有的是，當玩者一定時間內不會繼續遊戲時，（如跑了去吃飯）就應把電視機關掉。一來可以省電、二來遊戲軟件內是不會附有SCREEN SAVER的。



■玩槍GAME玩得多，是會縮短電視機的壽命的。



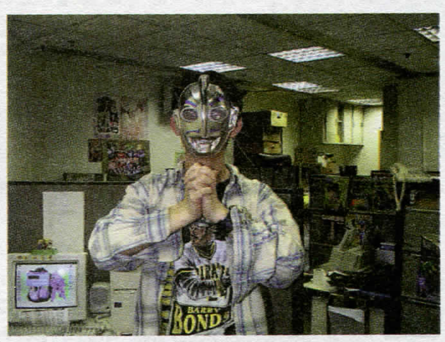
■不玩遊戲時，記得把電視機關掉。

避免使用投射螢幕啊

若果你跑去一些大型遊戲機中心瞧瞧，留意一下安裝了格鬥遊戲的50吋大銀幕，就不難發現其畫面上永遠有一條體力BAR的痕跡。唔，這就是使用投射螢幕的缺點了！！為甚麼呢？由於銀幕的某一個部份長期受到同一種顏色照射，久而久之就會成為一個不滅的「烙印」。若果要避免這種情況發生，最好當然是避免使用投射螢幕來玩遊戲啦。

後記：

WELL，我想到的有關打機時要注意的事就是這些了，希望對大家有點幫助吧。呀，最後當然要鳴謝阿積奇、非洲、佐治及長官的丈義相助啦。以後大家打機時就要，做個乖的小（大）朋友，養成這些良好習慣啦，請呀！



■請呀！英雄！！

今次的主題是：新世紀EV

TEXT：米奇(PARTTIME)／快要暴走的MS

能夠牽動300億日圓以上營業額的動畫，在日本動畫史上可謂絕無僅有，《新世紀EVANGELION》便是這樣的動畫。導演庵野秀明以一般動畫少有的抽象手法來拍攝這套動畫，片中套用了一大堆宗教、心理學、軍事和科技名詞，加上動畫本身製作水準很高，一時間的確吸引了不少動畫迷的注意。去年12月，《新世紀EVANGELION》便得到97年日本SF大賞。

從計劃時期便沒有考慮贊助商要求令這動畫可以把不少在其他動畫中難以存在的元素放進去——甚少表情的女主角綾波麗給人一種希望征服她的慾望、一直都表現得很懦弱沒有英雄感覺的碇真嗣在動畫男主角中也很少見、主角機械EVA既像機械人又充滿獸性行為也為機械愛好者帶來強烈的衝擊，甚至可以說EVA的設計本身便完全沒有考慮過生產玩具的成本有多高。而作為電視動畫導演，庵野秀明的手法著實大膽——三十秒完全不作聲、十多秒的完全沒有動作、實驗電影般的剪接效果，相信現在也沒有太多贊助商肯支持。

除了動畫水準高、人物及機械設計討好之外，片中不少部分給人一種「經過認真考證」和「期待下集會把謎團解開」的感覺也是這動畫的魅力所在。不過，也正因如此，當電影完結編最後沒有完全解開所有謎團時，便令讀者有被出賣的感覺，而在這一刻，部分EVA迷也逐漸察覺到《EVA》的「不完整」。



縱使《新世紀EVANGELION》是這樣惹人爭議的作品，它的商品系列依然陣容鼎盛。直到今時今日，《新世紀》仍然有新商品推出，電影版經重新剪輯後再上映依然有捧場客。《新世紀》熱潮所反映出來的是不是另一種病態？還是留待真正的心理學家去研究好了。

電視《新世紀 EVANGELION》

放映日：1995年10月3日～1996年3月27日

2015年，人類經過十五年前發生的大災難「SECOND IMPACT」之後終於再次站起來，但是與此同時卻出現一群不明生物。為了迎擊這群以「使徒」為名的生物，聯合國秘密組織了特務機關NERV，並動用國家預算級的經費，發展出用來對付使徒的汎用決戰兵器「EVANGELION」。而駕駛它們的，就是一群十四歲的年青人。



故事發展到後期，除了敘述人與使徒間的攻防戰，還出現NEVR與聯合國背後的組織SEELE之間的鬥爭。電視故事最後NERV雖然將全部17隻使徒消滅，但是卻沒有完全交待事件的因由，而把真正結局放在電影版中。(全26話)



電影《使徒新生 DEATH & REBIRTH》

公映日：1997年3月19日

本片由電視總集編(DEATH)和所謂真正的電視故事第25集(REBIRTH)組成。新部分主要是講述SEELE在消滅了所有使徒之後，命令碇源堂以EVA引發THIRD IMPACT，但是碇源堂反對，於是SEELE便發動聯合國軍隊要攻佔NERV和奪回兩台EVA。這電影到最後也沒有把故事完全交待。





電影《THE END OF EVANGELION 新世紀 EVANGELION 劇場版 Air／給你獻出真心意》

公映日：1997年7月19日

《新世紀EVA》的真正結局，前半部「Air」即是第一輯電影《使徒新生》的「REBIRTH」部分，而「給你獻出真心意」就是所謂電視故事的真正第26集。後半部的故事內容主要是交待THIRD IMPACT的進行經過和描述主角碇真嗣的心境變化。到結局時，地球上只剩下真嗣和明日香二人。





EVANGELION

主要人物介紹

碇真嗣
EVA初號機駕駛員

綾波麗
EVA零號機駕駛員

明日香
EVA貳號機駕駛員

赤木律子
E計劃負責人

冬月耕造
NERV副司令

碇源堂
NERV司令

葛城美里
NERV作戰部長



新世紀EVANGELION EVA遊戲有多少？

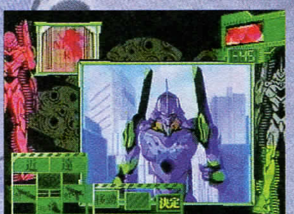
由於《新世紀EVANGELION》這齣動畫較為新，所以有關它的遊戲並不多，連同最新的《鋼鐵之GIRL FRIEND》都只是推出了五隻遊戲(家用遊戲機)，不過每隻遊戲都有其特色，因此EVA迷絕對不能錯過。

《新世紀EVANGELION》

這是第一隻EVA遊戲，以電視版的二十六話為藍本，獨自創立第X話的版本，玩法以看片選擇指令來進行，至於不同的選項可令故事有所改變，是屬於玩者創造自己故事的新類型遊戲。

SS/ SEGA/ 96年3月1日/ AVG/ 5800日圓/ 2P



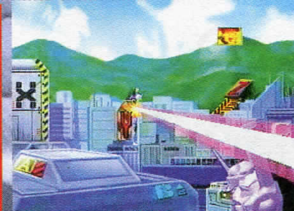


《新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY》

是由九隻MINIGAME組成的遊戲，玩法都是同電視版的EVA有關，如「使徒，襲來」和「決戰，第三新東京」等，不過就非常攪笑，而且不論玩者在玩MINIGAME時成功還是失敗，玩者都可取得EVA咭片，這樣EVA迷就不用到街外千方百計找尋這些TRADING CARD了。

SS/ SEGA/ 97年9月25日/ ETC/ 4800日圓/ 2P





《新世紀EVANGELION 2ND IMPRESSION》

這是第二隻EVA遊戲，基本玩法和上集相同，同樣是以看片選擇指令來進行，但是不同的選項會令故事有各種發展。戰鬥方面有很大改變，以3D POLYGON方式來表達，至於故事則是發生在電視版的第十四至第十五話之間，可算是原創作品。

SS/ SEGA/ 97年3月7日/ AVG/ 6800日圓/ 1P



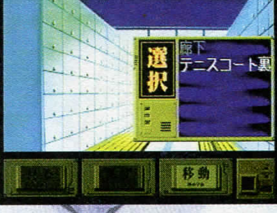


《新世紀EVANGELION 鋼鐵之 GIRL FRIEND》

這是EVA系列中最新推出的遊戲，而且更是電腦移植的作品，玩法與最初兩集稍為不同，雖然仍以指令進行遊戲，不過嚴格來說應是一集「動畫」。至於故事說方面可說是EVA的外傳，相信EVA迷絕不會錯過。

SS/ SEGA/ 98年3月26日/ AVG/ 6800日圓/ 1P





EVA遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
1-3-1996	新世紀 EVANGELION	AVG	SS	5800日圓
14-2-1997	新世紀 EVANGELION（NEW PACKAGE）	AVG	SS	2800日圓
27-3-1997	新世紀 EVANGELION 2ND IMPRESSION	AVG	SS	6800日圓
25-9-1997	新世紀 EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY	ETC	SS	4800日圓
26-3-1998	新世紀 EVANGELION 鋼鐵之 GIRL FRIEND	AVG	SS	8200日圓
16-4-1998	新世紀 EVANGELION 鋼鐵之 GIRL FRIEND	AVG	PS	6800日圓

註：以上年表只供家用機使用

HELLO！大家好！很久沒有和大家見面了（如果大家還記得筆者這個人的話），今次真是非常多謝《遊戲誌》編輯部給筆者這個「翻身」的機會，在下一定會非常盡力的為大家帶來最新最快的動畫資訊，包保大家一定能夠盡興，而且一定能夠盡力「散錢」！當然，在這專欄之中的圖片一定會盡量做到最好最　，定必使大家眼前一亮。

天下一之無責任男

可愛非常的《CARDCAPTOR櫻

正所謂頭威頭勢，就為大家介紹一套最近在日本開始放送的TV動畫作品——《CARDCAPTOR櫻》。相信大家一定不會對這套作品感到陌生，因為這套動畫作品是改編自同名的漫畫作品，而這套作品的作者便是非常出名的「CLAMP」，時仍在《月刊 なかよし》之中連載。

《CARDCAPTOR櫻》的故事是講述一個名叫木之本 櫻（サクラ）的女孩子，從外表看上去，她只一個非常普通的女孩子，這個非常喜歡體育和音樂，不過對數學卻非常苦惱的子女孩原來是一個守衛着世界的大人物呢！實際上，她是一個不斷收集魔法咭的人，這亦是她的使命，她這種「職業」便是——「CARDCAPTOR」了！

其實一切的事是由一本名為《CLAW CARD》的魔法書開始，這是在木之本家中書庫中的一本古老書籍，這本書原來是一個強力魔法師為了封印魔法咭而創造出來的魔法書。當然，單靠木之本 櫻一人是不足以將所有為害人間的魔法咭再次封印的，在她身邊有一隻封印之獸——基比路斯（ケルベロス），為了世界和平，她倆便為了收集魔法咭而四出奔走。







●人物簡介●

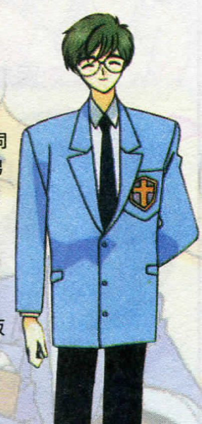
木之本 櫻

本故事的主人翁，是友枝小學的4年級生，為人開朗，最喜歡的科目便是體育和音樂，最討厭的科目則是數學，外表上是一個非常凡的女孩子，事實上她是一個收集魔法咭的「CARDCAPTOR」，當她收到「CLAWCARD」之後，她更可以使用咭本身的力量，在她身邊有一隻名叫基比路斯的封印之獸，二人同心協力，一同將其他的「CLAWCARD」再次封印。（CV：丹下 櫻）

木之本 桃矢

他是櫻的兄長，他所就讀的星田高校便是建築在友枝小學的旁邊，他是這所高校的2年生，基本上來說他是一位非常好的兄長，時常會和櫻一同嬉戲，而且化更具有看見靈體的能力。（CV：關 智一）

月城 雪兔



他是桃矢的同班同學，亦是櫻非常喜歡的男孩子，從外表已可以知道他是一個非常穩重的人，而且在他面上經常可以看到他的微笑，不過，他其實是一個「大飯桶」。（他真是要吃非常多的飯呢！）（CV：緒方 惠美）

大道寺知世

她是和木之本 櫻就讀同一班的女孩子，而且她亦是唯一一個知道櫻「CARDCAPTOR」身份的人，幸而她和櫻是非常要好的朋友，事實上這位大道寺知世是一個富家千金，外出時必定有保鏢守候在旁。就連櫻的服裝也是由她所設計的。（CV：岩男 潤子）

基比路斯

牠本身是一隻守護着魔法書的封印之獸，亦可以說是看守被封着的「CLAWCARD」的封印之獸，不過現在牠要和木之本 櫻一同努力，將其餘的「CLAWCARD」再一次的封印着。而在某程度上，基比路斯是櫻的好老師，因為起初櫻對這些魔法咭是一無所知的呢！（CV：久川 綾）



◆DATA◆

原作／ CLAMP
監督／ 淺香守生
系列構成／ 大川七瀨（CLAMP）
文藝／ 浦畑達彥
腳本／ 大川七瀨．石井博士．金子二郎等
人物設計／ 高橋久美子
服裝及CARD設計／ もこなばば（CLAMP）
美術監督／ 針生勝文
音樂／ 根岸貴幸
動畫製作／ MAD HOUSE



SENTIMENTAL GRAFFITI TV版動畫講乜嘢？

近來真是有太多遊戲被動畫化了，而最新近的可以說是《SENTIMENTAL GRAFFITI》了，有玩過這遊戲朋友相信也非常清楚這是一個非常「獨立」的遊戲，因為遊戲之中的12名少女也是素不相識，所以就算被移植到電視螢幕上也是一樣。

在TV動畫《SENTIMENTAL JOURNEY》之中，主要是描寫12名少女對自己的初戀的回憶，對遊戲迷而言，這會是一部非常熟悉的作品，而以動畫迷而言，相信這作品會是一部頗溫馨的愛情小品式動畫作品呢！而最令筆者不解的是為何這作品要放在深夜12時25分播放呢？莫非之中有一些「精采」片段。

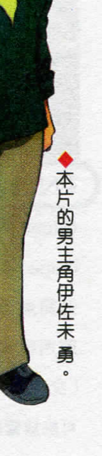


◆動畫版的人物大家喜歡嗎？

2大巨人碰頭．勢必擦出火花

對於有看過《機動戰士 高達》的讀者而言，相信一定不會對「富野由悠貴」這個名字感到陌生；而有看過《五星物語》的大家亦不會對「永野護」這名字感到陌生，這兩位大師終於有機會走在一起了，在全新的動畫作品《BRAIN POWERED》之中，由富野先生負責監督，而由永野先生負責機械設計，相信這樣的配搭會是大家非常渴望可以看到的。《BRAIN POWERED》的故事大致講述在太平洋的海溝深處，存在着一個名為「奧凡」的古代遺跡，在「奧凡」之中，人類發現了活用「生體能源」的方法……當日「奧凡」的人們亦是想利用這些「生體能源」向宇宙發展，不過正當他們向夢想進發之時，地球上生物的能源竟然被吸乾……《BRAIN POWERED》的原作漫畫現正於《月刊 少年エース》之中連載。

◆生體機械人「BRAIN POWERED」



◆本片的男主角伊佐未勇。

魔法少女98年大回歸

相信如果向現時的新一代動畫迷說《魔沙少女》，他們可能會摸不着頭腦，不過對舊一些的動畫迷而言，他們一定會知道是指以下4套作品──《我係小忌廉》、《我愛莎莎》、《魔法之星愛美》、《愛花仙子》，其中最為人津津樂道的一定是《我係小忌廉》，不過，其實這個魔法少女系列全部都是「小丑社」（BANDAI的前身）當年的巨作，而在這個98年至99年初內，大家便可以再一次的欣賞到這些巨作了，因為這4套作品將會以LD BOX SET的形式再次推出，相信所有的魔法少女迷一定不會錯過的，這4套作口的發售日期如下：

《我係小忌廉》──3月25日（1st HALF BOX）．9月25日（2nd HALF BOX）
《我愛莎莎》──5月25日（1st HALF BOX）．11月25日（2nd HALF BOX）
《魔法之星愛美》──7月25日（1st HALF BOX）．99年1月25日（2nd HALF BOX）
《愛花仙子》──99年3月25日（FULL BOX）

◆重新繪製的盒面和碟面非常精美。

◆新的MUSIC CLIP中出現兒時的「小桃」。

高達再次站立在大地之上！

一直也不肯推出，而在《Z高達》和《ZZ高達》也先後推出了之後，BANDAI方面終於也要推出其「鎮山之寶」──《機動戰士 高達》了！一直以來，這套作也給人非常「珍貴」的感覺，這是由於這套作品從來沒有推出過LD等的軟件，所以更形珍貴，不過在98年的8月1日，這套作品便會以HALF BOX的形推出，價格為40000日圓，以一套這樣出名的作品而言，這價錢實在是非常的「超值」，而早前推出的「VCD」，經過專家的判定，最後數集是輯錄自電影版的，絕非TV版，所以如果想看真正TV版的高達迷便一定要留意這套作品的到港日期。



新張送大禮

凡憑以下印花，前往香港銅鑼灣糖街銅鑼灣中心201室鮎川圓，均可以超值380元購買《新世紀EVANGELION Vol.11》LD乙隻連POSTER，數量有限，售完即止。有興趣購買的朋友要快一點啊！因為真是售完即止，多謝支持！！（恕不接受影印本）



入貨點：鮎川圓
地址：香港銅鑼灣糖街銅鑼灣中心201室

Text By : ABO

發行商：PIONEER
遊戲性質：ETC
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95,NT4.0 / Pentium 90Mhz
32MB RAM / 50MB HDD



Noel Task Launcher
我是千紗都啊 ！

千紗都是何許人也？

各位讀者若有留意早兩期『遊戲誌』，應該會對《Noel ~ La neige ~》這個遊戲有點印象，而千紗都正是其中一位女主角。門倉千紗都，十八歲，縣立秋華高校學生，四月十七日生，雙魚座，血型為O型⋯。



■千紗都的表情甚為多變，她會為用家的行動作出反應，甚至提出問題，這時就要按Y／N鍵作出回答了

《Noel Task Launcher》玩什麼？

《Noel Task Launcher》本身係模擬桌面效能的應用程式，意念是將《Noel ~ La neige ~》的遊戲畫面和電腦的桌面結合，用家要把程式新增入START UP組，並將桌面區域設定為680 × 480，這樣在起動電腦的時候才能呃到人。

應用程式的登錄：可以登錄的檔案包括「應用程式」、「folder」、「drive」和「文件」，只要簡單的Drag & Drop動作即可完成整個過程。

可能放置的程式數：畫面左上的整個灰色區域稱為pool window，一個pool window可放置十個程式，pool window一共有四頁，因此你最多可登錄四十個程式。





▲其中兩個背景，其一是千紗都的房間，另一是她的工作間▲

已登錄程式的起動和削除方法：比平時應用視窗更簡單，只要在icon上click一下，就可以將它送入右下方的輸出口起動。削除方法則只要在其上右click一下選削除就可以了。



■碟內提供的壁紙都以《Noel ~ La neige ~》中三位女主角為主

Property button：Pool window右下方的圓形按鈕稱為Property button，利用它可以作出設定的變更和完結《Noel Task Launcher》這個程式。

利用四頁pool window：雖然用家可隨意決定pool windows中的所有內容，但如若第一頁專擺程式、第二頁專擺文件、第三頁專擺folder, etc⋯。這樣使用《Noel Task Launcher》時就會變得更方便了。

限定特典版的贈品

此乃single一隻，內容為水樹奈奈（千紗都的配音）的未發表曲「Girl's Age」，與及她送給各位聽眾的訊息。



■連有關商品的data base都有



凝望騎士 SCREEN SAVER & 聖少女艦隊 SECRET FILE
看她包裝多吸引⋯！

發行商：KONAMI
遊戲性質：ETC
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95,NT4.0 / Pentium 100Mhz / 16MB RAM

Text by：ABO

凝望騎士 SCREEN SAVER集

SCREEN SAVER集全都以在《凝望騎士》中登場的女角作主題，分別列出如下：

1 海：十一位女角以泳裝逐一亮相。

2 PICTURE CD：有三種類型，分別在於CD的出現方式和它們的滾動方向，可以設定某位女角以不同衣飾登場。

3 橋牌：橋牌的背面是女角們的相貌，亦有三種類型。有比較單調的旋轉方式，有洗牌方式和派牌方式。



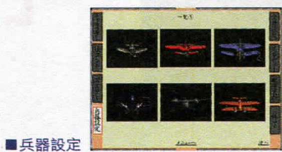
■ SCREEN SAVER 設定

聖少女艦隊 SECRET FILE

讀者知道聖少女艦隊的故事背景嗎？故事係講述在大戰時期一支由女性組成的海軍特殊部隊，令世界踏入暫時休戰的時代。十五年後，主角海野潮風的秘密力量被謎之女性所發現，而被捲入意想不到的嚴重事態中⋯。

■設定畫

講到話所謂的秘密檔案其實係電子書一本（有電影片段的）。SECRET FILE載有聖少女艦隊中各個角色的設定畫、分鏡稿、POSTER重現、各種兵器設定、片中背景設定。另外就係RED總帥廣井王子、人設畫師北爪宏幸和配音演出者的訪問片段，與及一份類似場刊的「配布資料」（解像度雖然比較低，內容都可勉強看到）。



■兵器設定



■「配布資料」

▲分鏡稿

■訪問片段

維新之嵐 幕末志士傳
幕末浪漫劍客譚？！

發行商：光榮
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：JWIN95

Text by：HAJIME少尉

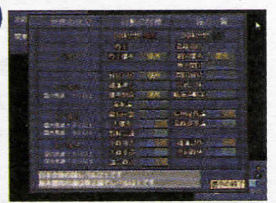
只屬於玩者的幕末新史！

除了歷史上的名人坂本龍馬、土方歲三之外，還可以原創人物為主角，蹤橫於動盪的幕末年代中；要加入維新派、海援隊還是新撰組？主張「王政復古」還是「中央集權」？幕末歷史的新章，就掌握在玩者手中！


■你要飾演的是維新派的坂本龍馬，還是新撰組的土方歲三？

SLG史上初次出現的情報戰！

在真實戰爭中，除了強大的兵力和武器之外，「情報」也是不可或缺的。而在以往的戰爭SLG也好，歷史SLG也好，這一方面都是較弱的一環，但在在個遊戲中就沒有忽略這一方面，甚至可進行「情報戰」！


■SLG當然少不了大量細緻的數據

以卡片作戰鬥的「說得」！

幕末時代是個新舊文化衝擊的年代，各種學說林立，而在《幕末志士傳》中，以「說得」來說服對手也是戰鬥的一種——以話題卡、補助卡、行動卡和俗事卡進行卡片式戰鬥！勝利的話，就能在不用流血的情況下擊敗對手！


■文人的三寸不爛之舌就相當於武人的劍！

富戰略性和戰術性的戰鬥！

除了情報戰和說服對手之外，手執武士刀砍殺敵對勢力、以死相搏也是幕末時代志士們的慣常手段，在遊戲中有單對單的個人戰鬥（比武）和集團戰鬥兩種。集團戰鬥採用了沒有HP的「一擊必殺」方式，而劍術高手如沖田總司、齋藤一等更可使用必殺技！


■刺激的動作式戰鬥
■可以使用牙突 零式嗎？（笑）

有名的角色設計！

一看到這些典雅流麗的人物，大家可會覺得似曾相識？不錯，正是出自以《惡魔城～月下之夜想曲》及《SOLDNER'S CHILD》成名的人物設計小島文美，以嶄新的浪漫筆法演繹出幕末志士的喜怒哀樂。



■小島文美筆下的兩名主角：坂本龍馬、土方歲三

BURNOUT
唔係零四，但一樣係鬥直路

發行商：Bethesda Softworks
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：WIN95
備註：對應3DFX Voodoo

TEXT BY 真田 御輪里（MADA OWARI）

這是一隻只鬥直路賽的賽車遊戲，玩法類似家庭遊戲名作《zero 4》，不過在setup上便精細、認真很多，遊戲本身更向外國汽車雜誌考究過有關資料，只是在真實之餘，沒有任何的迷你遊戲調劑一下，只是一味的為愛車進行調整、測試、再調整、比賽、贏取比賽勝利為止。



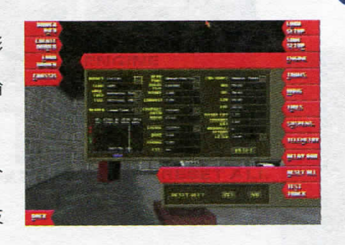

遊戲選項

包括測試、整備、比賽及option等各項，比賽分成只玩一場，儘快可以玩的「QUICK RACE」和標準的「RACE」，「VCR」可重播之前的比賽或測試，在重播時可自由改變角度及播放速度，甚至反向播放。



超精細的調整

在「車房」可選擇閣下的戰車類型，與及形形式式的調整；內容除了最基本的引擎、輪胎及波箱比之外，還有懸掛系統、前後翼、等各部份，每部份又細分成十個以上的細分項……精密程度和真實性就算是專業汽車技師也會滿意。



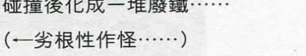
多條賽道及天氣影響

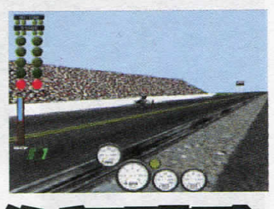
雖然比賽只是一條大直路，但遊戲中還是準備了大量賽道可供選擇，而其中路面狀況、兩旁的建築物都是截然不同的。而除了事前調整會對成績有所影響之外，天氣狀況、風速和風向也是勝利的關鍵；如果有Voodoo顯示咭的話，便能展現出出色的霧景、雨等效果。



像真的意外

在遊戲中有數十種賽車登場，這些以多邊形組成的賽車每輛都做得相當仔細，而且發生碰撞時的效果也不儘相同，（一輛四平八穩的大跑車在撞上一輛輕量「牙籤」車時總不可能會雙雙飛上半空吧？）玩得無聊的話不妨拿來玩玩，看着跑車碰撞後化成一堆廢鐵……


（←劣根性作怪……）



新作初體驗

Star Craft

製造商：Blizzard
遊戲類型：SLG
發售日：發售中

遊戲簡介

相信各位喜歡實時戰略遊戲的朋友，對《Star Craft》這名稱已絕不陌生，此遊戲玩法與《War Craft 2》相似，都是以工兵去收集資源，建築各樣不同設施，以各式各樣兵種去攻擊對手，但在兵種和建築物上，則作出了不小的改善，例如有可以變成飛船的基地，自由變成砲台的裝甲坦克，裝有重型雷射砲的宇宙戰船，以大量艦載機作武器的航空母艦等等，玩者在遊戲中可以選擇Terrans，Zerg，Protoss三個種族，他們各有特色，不論軍備、生產系統、武裝性能，均有很大分別，有著重生產力的，有著重小數精銳的，因而在戰術上也會有很大變化。在多人模式中，可以表現出各大種族在攻擊、防守、支援上的種種利弊，而當兩族不同的種族合作時，更可以利用自己或對方的優點來互補不足。但各位要注意一點，遊戲在安裝時會要求輸入密碼，雖然隨意輸入也可以完成安裝，但只能在Kali，IPX network，Modem連線下進行多人模式，如要在(Battle.net)上進行，挑戰世界之冠的話，就必需輸入原裝遊戲才有的正確密碼了。



■銅牆鐵壁，誰能匹敵！

■飛機滿天飛……

種族特色



■ Protoss 的工兵可以同時建築多個建築物。

Terrans – 類似人類的生物，使用比較科學的武器，如戰艦、坦克、戰機等等，以陸軍為主，善於防守，把一些砲台型態的坦克，設置在前線的建築物後面，相信敵方的地面部隊絕對不能輕易接近。而且Terrans更是唯一可以Repair建築物和部隊的種族，所以一面防禦，一面生產大量兵力，然後作出全軍突擊，便是Terrans的基本戰術。

■在(Battle.net)上可以看到全球高手的名字。

Zerg – 群體生活的宇宙昆蟲，生產能力超高，資源消耗低，但能力比其他種族弱，必須以蟲海戰術加上獨有的特能支援，不斷地作出攻擊，由於後期沒有特別強大的部隊，所以長久戰絕對不利，過於著重防禦反而會給敵人組織攻勢的機會。

Protoss– 擁有高度文明的生物，著重小數精銳，資源消耗量大，生產時間長，有以一敵百的威力。而且在建築時，只要工程開始後便會自動完成，可以用一個工兵同時興建多個建築物。但由於早期資源不足的關係，所以必須習中防禦，直至後期擁有足夠資源的時侯，便大量生產空母進軍對方。



■ Join game 的方法與《Diablo》相似。

Star War: Rebellion

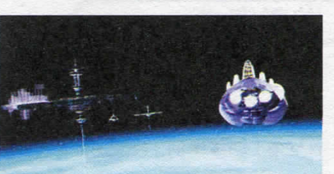
製造商：Lucas Arts
遊戲性質：SLG
發售日期：發售中
系統需求：Pentium 90 MHz、16MB Ram、DirectX 5.0

Text By : Totoro

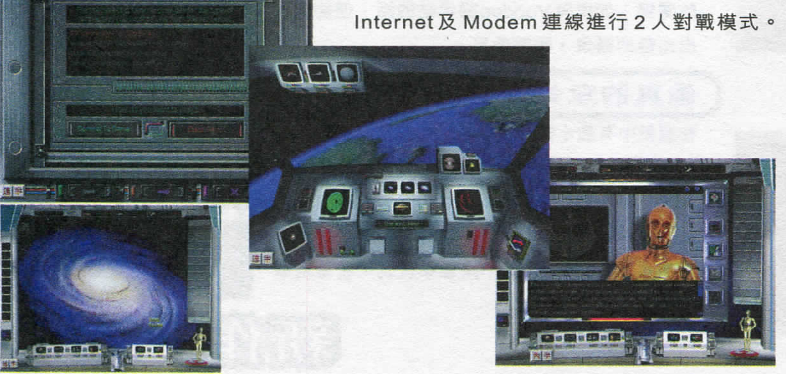
Star War: Rebellion是一個即時戰略的電腦遊戲，故事是取自電影星球大戰。在遊戲開始時，玩者可以選擇扮演 Rebel Alliance或Galactic Empire的角色。然後玩者控制Rebels或Imperials作出一些軍事的指令，去拯救或完全支配整個宇宙。如果玩者選擇扮演Imperials，就要俘虜Luke Skywalker和Mon Mothma，然後破壞叛軍的總部。若果玩者選擇扮演叛軍Rebels，則要俘虜Darth Vader和Emperor Palpatine，然後攻擊帝國軍的首都Coruscant。無論選擇哪一個角色，遊戲目的都很相似，

同時玩者必須善於管理資源及興建軍事設施，而且還要懂得知人善任，委派適當的人物完成指定的任務。如果玩者厭倦與電腦對戰，它亦可在LAN、Internet及Modem連線進行2人對戰模式。





■遊戲內的戰艦多達三十多種





■遊戲控制的主畫面十分簡單及容易掌握

■遊戲內的3D戰略畫面十分細緻

精裝 電腦狗仔隊

狗仔大隊長：量產型 PC 仁魂．改

電腦遊戲比賽

一直以還，香港都甚少舉行一些電腦遊戲比賽，而最近仁魂得知將會在五月左右舉行一個幾大型的比賽，地點未定，好似說是在九龍某個大型商場，比賽的主角則約莫是運動遊戲，至於舉辦機構、參賽條件和規則等等詳情資料，由於尚未作實，所以恕不能相告，下期《Hyper PC Player》應該可以報道吧？！

Starcraft 不能網上對戰？

本文出街之日，相信香港已經有得發賣，不過前幾天收到小道消息，便是由於亞洲版本的原種，出現了一些問題，應該會遲延到港，所以現在大家可以買到的，有可能是水貨美國版本，然而截稿前尚未證實，不過即使是真確，也沒有問題，因為一樣玩得到。

然而如果大家想在 Battle.net 中與別人對戰的話，就要小心你的隨盒附送 CD Keys，因為安裝時所鍵入的號碼，便會記錄其中，於是連上Battle.net時，有關方面便會檢查那個號碼，大家都知道當中的後果啦！故此，保護這個 CD Keys 是重要的課題，假如大家看到有網頁表示給它 CD Keys，就向你列出《Starcraft》秘技的話，又會怎樣作的呢？（真是有這些網頁啊！）仁魂當然不會理會的。此外，如果連上 Battle.net 時，被相告已經給人使用的話，應該向 Blizzard 報告，它是會受理的，只不過大家都是身處香港 ......

又坦克，又戰機

Psygnosis正在製作兩款以第二次世界大戰為背景，分別是《Wings of Destiny》和《Panzer Elite》，《Wings of Destiny》是空戰遊戲，玩者可以從四款戰機中選擇一架，與至少 20 款敵機進行生死決，這遊戲預計可以讓八個人透過 LAN、TCP/IP 進行對戰，將於八月推出。

至於《Panzer Elite》則是坦克戰鬥遊戲，大家能夠體會1942年至1944年之間，著名坦克大戰的場面，沒有其他詳細資料。

場外消息

- 由 Microsoft 的「Flight Sim」小組開發的《Spitfire》已正式命名為《Microsoft Combat Flight Simulator》。
- 據聞 SquareSoft經已開始進行《Final Fantasy VI》電腦版本的開發工作。
- 《Battle Zone》成功之後，Activition 決定重新製作 Atari 當年的另一遊戲《Asteroids》電腦及 PlayStaton 版本。
- 線上遊戲服務站 Mplayer 與 Epoc MegaGames達到協議，將可以在 Mplayer 玩到立體動作遊戲《Unreal》。

精裝 網上新聞中心

文：莫探員

互動電視 ITV

在 3 月 23 日，香港電訊的「互動電視」iTV 正式啟用，更邀得特首董建華作啟用典禮嘉賓，非常犀利。大約在 4 月底至 5 月初，IMS 會正式推出「超級網上行」計劃，詳情請自行到（http://www.itvhk.com）參觀。而據知，IMS 網上行的使用人次約為200,000，相信發展潛力非常優厚。但以現時來說，那一類人才是最大的服務對象？互動馬訊配馬迷，互動音樂配樂迷，至於互動影院就配細路仔。此話何解？發言人表示：「（前略）……據統計，用戶收看電影類型很平均，反而兒童片較多人睇……。」奇怪的是在互動影院內，13套動畫OVA中有 6 套被列為「三級」，而選擇最多的電影片種竟然不是合家歡類型，而是 50 套以上的成人電影（？！），似乎就有點……。

到底所謂「兒童片觀眾」是怎樣來的，這個倒要向「互動電視」問個究竟了。（莫探員）



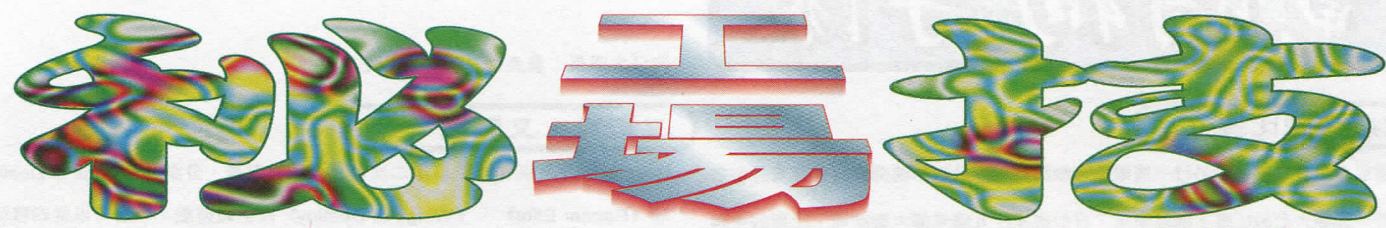
月結單每張 $20

有否想過，當每月收到從ISP寄來的月結單，細看各項賬目中，除了繳交上網月費PNet不同附加費等等之外，就連手上拿著的那張月結單都要額外收費呢？據可靠消息透露，星光國際網絡將會於下月起（即九八年五月），所有寄往客戶的月結單都會加收$20的行政費用，估計目的是希望客戶自行上網CHECK數，又或者是鼓勵改用自動轉賬等云云，不外乎是這類理由了。之不過以往親自到門市付款要另加 $20 的條款就決定取消了，懂得從善如流，畢竟也是一件好事。照計在今月中，星網互動（http://www.hkstar.com）的「客戶服務」都應該會有類似公布。若有最新消息，必定為大家第一時間報道，各位HKSTAR網友，記緊留意留意！（莫探員）

最多人用≠最受歡迎

各位在上網時到底會選擇使用那一款瀏覽器？Netscape還是IE？在目前而言，IE的市場佔有率的而且確比Netscape高，之不過最多人用又是否等如最好，似乎又不是。從美國最近一次調查中發現，Netscape的產品予人信心及穩定，業界方面亦一向將Netscape產品質素評為A級，無論在軟件表現、穩定性或靈活度都一致叫好；而IE用戶則投訴多多，稍一發現任何錯誤之處就不留餘地，直指其不是。但奇怪的是用戶卻不會因此而改用其他公司產品，皆因已習慣了其使用介面，不願有太多的轉變，有如慣性收視。曾有人打比喻，說Mircosoft其實情況就與「麥當勞」漢堡飽非常相似，消費者都是一面俾錢一面鬧，不停俾又不停鬧，實在不無道理。（莫探員）





By: Agent X · Glen

1級猛料 遊戲：REAL BOUT餓狼傳說 2～THE NEWCOMERS～

與隱藏人物—Alfred對戰

機種：街機





■Alfred：「有本事的話，便來打敗我！」

玩者需要在不失一個回合之下完成遊戲(每次均只用2 Rounds來擊敗對手)，而且當中最少要有5次曾使用「潛在能力」來FINISH對手。爆機之後，這位將會是PlayStation版《Real Bout餓狼傳説Special Dominated Mind》中的新人物便出場來與玩者進行對戰。

2級勁料 遊戲：侍魂 劍客指南PACK

機種：PlayStation

《侍魂》及《真侍魂》中各種秘技的使用方法

《侍魂》隱藏人物—天草四郎時貞

玩者可使用任何一個角色完成「Story Mode」，SAVE後進入「VS Mode」中的選人畫面，把浮標移向「？」，然後同按「L1、L2、R1、R2」四鍵不放，再按START鍵決定便可。



■天草四郎時貞。

霸王丸亂舞技

當霸王丸的體力被扣至出現紅色閃爍狀態，而且又處於「怒爆發」狀態下，便可以輸入以下指令：「↓↘→+□×」。成功的話，霸王丸便會使出亂舞技，由於威力強勁，被擊中的對手肯定非死則傷。可惜的是，此技只能在VS MODE中使用。



■此技威力強大，絕對可以反敗為勝！

隱藏OPTION

使用任何一位人物完成「STORY MODE」，SAVE之後在模式選擇畫面中移到「OPTION」上，然後同按「L1、L2、R1、R2」四鍵不放，再按START鍵進入便可。

而各隱藏OPTION的作用，請參閱下表所介紹：

模式	解説
NOWAIT	將遊戲的速度加快(只可在VS MODE中使用)
RENZAN	顯示連斬的數目(任何模式皆可)
ENBUOUT	在STORY MODE中取消「演武」項目
STAFFROLL	在爆機後，取消STAFF名單顯示
TINYSEL	取消了人物相片的簡易選人模式
BGM	提供Normal及Arcade二種音效選擇

SECRET OPTION
NOWAIT ON
RENZAN ON
ENBUCUT ON
STAFFROLL ON
TINYSEL ON
BGM NORMAL
EXIT

《真侍魂》隱藏人物—羅將神MIZUKI及黑子

方法2　：使用任何一個角色完成「Story Mode」，SAVE後便可以在「VS Mode」中選用他們。

方法2：首先進入「VS Mode」中的選人畫面，然後將「L1、L2、R1、R2」四鍵同按便可。



■羅將神MIZUKI。

人物變成毛公仔？！

在遊戲途中，玩者只需要輸入下表所載的指令，便可以令所使用的人物變成毛公仔。另外，當玩者「解決」對手時，按上、下、左、右便可令人物使出特定的勝利姿勢。

人物	指令
霸王丸	→↘↓↙←→←+△
橘右京	↘↓↙←→↓↘+△
柳生十兵衛	→↘↓↙←→←+○
奈戶流留	↘↓↙←↓↙+○
CHARLOTTE	↘↓↙←↓↙+○
千両狂死郎	→←↙↓↘→←+○
王虎	→←↙↓↘→←+○
EARTHQUAKE	→←→←→←↓+△
不知火幻庵	↘↓↙←↓↙+×
GALFORD	→↘↓↙←→←+×
服部半藏	→←→←→←↓+□
牙神幻十郎	→↘↓↙←→←+△
CHAM CHAM	↘↓↙←↓↙+×
花諷院和狆	←↙↓↙←→+○
NEINHALT SIEGER	→↘↓↙←→←+□
黑子	↙↓↘→↓↘+○



■顯示連斬數目。



■十分可愛的霸王丸。



1級猛料　遊戲：DEAD OR ALIVE　隱藏模式修正編

機種：PlayStation

上期曾經為大家介紹過《DEAD OR ALIVE》隱藏模式的出現方法，惟由於篇幅關係，故只能介紹了其中1款出現條件。因此，今期為了令各位更清楚各隱藏模式的出現方法，而將2款條件一次過公開，以補充上期資料的不足。

模式	條件1	條件2
FIGHTING ORDER	只要使用任何角色完成「Tournament Mode」一次	遊戲時間到達3小時以上
SAFETY ZONE SIZE	在5分鐘內完成「Time Attack Mode」	遊戲時間到達6小時以上
DANGER DAMAGE	在「Survival Mode」中取得10連勝	遊戲時間到達9小時以上
DANAGE BOUNCE	在「Kumite Mode」中取得的勝率達到80%或以上	遊戲時間到達12小時以上
SYSTEM VOICE(Kasumi)	除「Training Mode」之外，使用「Kasumi」越過100次以上	遊戲時間到達15小時以上

2級勁料　遊戲：WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY　隱藏指令大公開

機種：NINTENDO 64

隱藏隊伍

玩者首先在模式選擇中進入了OPTION畫面，然後按著L鍵不放，再輸入以下指令：「C→、C←、C←、C→、C←、C←、C→、C←、C←」。進入球隊選擇畫面中，便會發現已增加了4隊隱藏隊伍予玩者選用。



■隱藏隊伍的實力絕對非同小可。

放棄比賽指令

玩者在暫停比賽後，首先進入OPTION畫面中，然後按著L鍵不放來輸入「C←」9回。之後，再返回比賽畫面時，便會發現比賽會立即結束，而且比賽的結果將會是0-1，表示玩者因棄權而被判輸掉該場比賽。



■不戰而敗！

球隊隊員全是同一選手？

玩者首先進入OPTION畫面，然後按著L鍵不放，再輸入：「C↓、C↓、C↑、C↑、C↓、C↓、C→、C→、C↓」。之後離開而選出進入レコード模式，然後選擇進入チームデータ中，決定好欲改變球員的球隊後，便輸入「C↑」10次，就會自動進入球員轉會模式。這時，玩者便可隨意改變球隊的球員名單；而且玩者更可以不斷加入相同的球員，那樣想球隊隊員全是同一位選手的話，便易如反掌了。



■在這裡可隨意將球員轉會(免費)。

■竟有如此球隊！

改變球員體形的方法

在已可使用隱藏隊伍的情況下，玩者會發現在OPTION畫面下部份增加一行名「SPECIAL」的東西。這時若玩者按著R鍵不放來輸入「C↑」/「C↓」/「C←」，都會令「SPECIAL」那行數字出現變化，詳情請參閱右表：





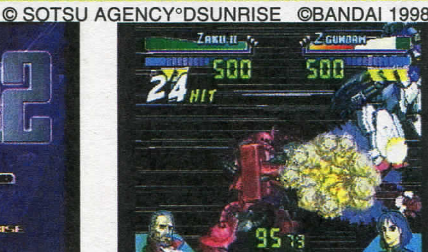
變更數字	數值	效果
A. 按著R鍵不放來輸入「C↓」	01	令頭部變大
	11	令頭部變細
B. 按著R鍵不放來輸入「C←」	01	令身體變大
	10	令身體變細
C. 按著R鍵不放來輸入「C↑」	01	令背部變高
	10	令背部變低



2級勁料 遊戲：GUNDAM THE BATTLE MASTER 2
紅色渣古出動！
機種：PlayStation

在標題畫面中，順序輸入以下指令「L1×4、R1×4、L1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1」。成功的話，玩者便可以在「VS MODE」中，選用隱藏機體－「紅色渣古」來進行對戰。

技名	指令
ZAHU MACHINE GUN	↓→+拳掣
CRACKER	↓←+拳掣
RISING TACKLE	↓→+腳掣
HEAT HAWK	→↓←+拳掣
CRACKER SPECIAL(超必殺技)	↓→↓→+拳掣



■ 在標題畫面輸入指令。
■ CRACKER SPECIAL

1級猛料 遊戲：J-LEAGUE實況　炎之STRIKER
六支隱藏球隊的使用方法
機種：Sega Saturn

大家會否留意到在選擇球隊畫面中，有些地方是只有「？」的嗎？其實這些問號的背後，就是隱藏著一些特別的隊伍。至於選用它們的方法，現在就為大家介紹介紹吧！(進行前切記首先到OPTION中將遊戲記錄才可)



■ 取得Tournament錦標！

■ 在Exhibition中便可以使用Japan Dreams隊了。

1.隱藏球隊	方法
World Stars	在難度Normal下，完成「J-LEAGUE Mode」
KONAMI Stars	在難度Hard下，完成「J-LEAGUE Mode」
2.All-Star球隊	**方法**
J-EAST	玩者在完成「J-LEAGUE Mode」中的1st STAGE及2nd STAGE之後，球隊的總積分要有100分或以上。
J-WEST	同上
Japan Dreams	在Tournament中取得勝利
World Dreams	在「J-LEAGUE Mode」的1st STAGE中，取得5連勝或上的佳積



機種：Sega Saturn

在秘書選擇之前，畫面會出現以下句子：「秘書の契約は5年間。後悔しないように～」，玩者需要在句子完全顯示出來前便輸入「↑、↓、←、→、L、R」一次。成功的話，便有最多32位秘書小姐予玩者選擇。這些問號的背後，就是隱藏著一些特別的隊伍。至於選用它們的方法，現在就為大家介紹介紹吧！(進行前切記首先到OPTION中將遊戲記錄才可)



■ 這位秘書，大家還記得她嗎？

另外，玩者若想遊戲一開始時便可自由選擇各球場的話，只需要當球場建設畫面出現時，同時按「X、Y、Z」三個鍵，之後便會有一下音效表示成功。此後，玩者便可以選擇建設各種不同類型的球場了。



■ 雖然可隨意選擇各種球場，不過若資金不足的話……。



隱藏人物及模式

恐龍仔GON：

方法1：基本上玩者每次一次爆機的話，便可以使用一位中BOSS。當9名中BOSS出現之後，玩者只需要再使用該9名中BOSS來爆機(即爆9次遊戲)，便會新增了一個名為「TEKKEN BALL MODE」。在此模式中，玩者便會遇上恐龍仔GON，只要擊敗牠的話，便可以使用牠了。

方法2：只要在「SURVIVAL MODE」或「TIME ATTACK MODE」中取得排名，而簽名時只需要輸入：「GON」便可。

Dr.B：

玩者首先要打爆「TENNKEN BALL MODE」3次，之後在第四次打此模式時，最後的對手便會是Dr.B。玩者只要能夠擊敗他的話，這位隱藏人物便會讓玩者使用了。

「THEATER MODE」－玩者只需要用19位人物來爆機的話，便會出現。

「編輯TOUCH！」終於有人寄信來啦！（流淚）

苦得了數星期，終於有人寄信來「編輯TOUCH！」可惡的你們不是對我們這班編輯的甚麼秘聞、生活陋習很有興趣的嗎？為何你們這麼不合作！！這麼的不支持！！想作反嗎？想改教嗎？信不信我在你們家門前放沙糖毒氣呀？！

米奇前輩：

你好，是我SLG呀，工作順利嗎？！

最近，我買了《SG》的攻略全書，真的十分詳盡，果然沒有介紹錯，不過有少少寫得不太好。好像後面的徒然日記裡所寫的超必殺技卻好像沒有甚麼用處，這倒不如乘巴士早點到加回體力好過(限近距離的)。不過還有一點就是P.32所寫的田ヒロインを振る，我已經跟著去做的，但不成功(很多次了)希望米奇前輩可以教教我，多謝。還有我已買了隻校歌集，你買了嗎？但那些歌就……。期待MY ONLY LOVE和四月八的《SG》電視動畫(但我就看不到了！嗚……！)(看過人物設定好像漂亮過在GAME中……)

以下是山寺良牙前輩的：

其實山寺良牙前輩以年齡上，打機時間上都是比我多，所以我叫你做前輩，在禮貌上和原則上都是應該的，而其他編輯我都是這樣叫的啊！對了，上次的男聲優經過我明查暗訪(其實是查書)終於知道他是誰，他叫「高戶靖廣」！

以下是給可惡的教主：

上次教主登了我的信，我真的很高興和多謝你。但我卻發現了有五處地方出錯了，尤其是《SG》變《SE》，誤導讀者呀！因住我改教呀！(但得1%機會)

哇！《彩之愛歌》和《櫻大戰2》實在太好玩了，本人正在努力中，下次有機會再談吧！さよなら！

SLG.
98／春

米奇的回覆：

SLG：

那的確是精采的書，可惜我很少有時間集中玩完一隻遊戲，所以你說的部分我還未玩過。現在我最花心機玩的是《卒業III》，因為它令我想起小時候看過的一齣日本劇《吾妻十八歲》，現在我的妻子是渡邊和惠，你呢？
(米奇)

山寺良牙的回覆：

TO SLG：

啊——原來是「高戶靖廣」，那豈不是《美少女戰士SAILOR MOON》的「亞提密斯」(那白色的貓貓)？這位聲優不是新人，當然也不算是老手啦！最可惜本人在寫這段回覆時手頭上沒有其資料，閣下或其他讀者若想知道有關「高戶靖廣」的有關資料及事蹟的話，請留意下期的「編者話」。(山寺良牙)

教主的回覆：

唔？五個錯處這麼多？！不是嘛，哈哈哈……。咦？！且慢！哎！你這個小小的教徒竟敢挖教主的瘡疤？！還說我誤導眾教徒？！是啊，都誤導了七十多期啦，哈哈。(我是無懶，我是無懶，無懶…無懶…)

(編按：因工作上的錯失，繼TAZ上期被人倒吊燒腳毛後，今回這個不中用的教主亦被極刑待侯，就是被螺絲鉗撬手指甲。)

GAME畫廊

優秀作品：

姓名：凌建雄　年齡：？　性別：男
畫題：春之章 颲呼

教主有話說：作者說這只不過是「春之章」，而且還寫著「TO BE CONTINUE」，那很否意味著會一季一幅？而這幅畫有著一般初學者的通病，就是身體比例不準，這個颲呼的腰太長啦。(也許因為她是外星人吧)而上色技巧亦需改善。

佳作獎：



姓名：安迪斯
年齡：16
性別：女

教主有話說：哎，又是安迪斯的作品，不知是否教主偏私，已第二次把她的作品當佳作。說正經的，在MAKER的表現上更覺進步。不過，其實人物結構上及透視是偷了工的。在這方面下點功夫吧。

優秀作品：



姓名：KEVIN　年齡：14　性別：男
畫題：《SENTIMENTAL GRAFFITI》中的遠藤晶和她的神秘BOYFRIEND(虛構)

教主有話說：一條長得可以的畫題，作者說畫中的是遠藤晶及其神秘BOYFRIEND，呵呵，也許是阿KEVIN哥哥的自畫像呀！！還是不要說笑啦，說說幅畫啦。唔，其實構圖是蠻公正的，亦都幾有意思。雖然畫功幼嫩，但畫中二人含情默默的眼神(不要用這些字眼，我想嘔…)都能表現出來。

GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

教主又再攪屎棍！！今次是？！

教主決定舉辦一個名為「地底斜釘抵死過癮迷你照片設計比賽」。（好長，我想了很久才弄出來的）

各信眾可以將那些你認為有趣的迷你照片（即是貼紙機或GAME BOY那POCKET CAMERA弄出來的照片）寄來本教壇。（即係《遊戲誌》編輯部囉）切記要連同個人資料呀。（可參考「GAME畫廊」之參加辦法）而信封面註明「參加地底斜釘抵死過癮迷你照片設計比賽」。（少一個字都唔得！）截止日期是4月14日，而本教主會於73期公佈結果。

（喂，咁有冇獎金㗎？！）（有！）

無責任讀者擂台

簡評《天誅》

來無踪，去無影，疾如風，烈如火，徐如林，不動如山，在黑夜之中來去自如，致敵人於死地在無形之間，以一足可敵萬，靠自己的雙手，斬殺世上一切邪惡，這就是東忍流的忍者。

閣下是否有向往忍者之心，想一嘗當忍者之意？PlayStation滿足你的願望。PlayStation超勁作《立體忍者活劇－天誅》使你如願以償。

3D ACT遊戲中，數《天誅》為最好的一隻，無論是畫面還是流暢度都已將PlayStation的機能發揮到淋漓盡至的境界，而且在故事性，系統，操作性，難度方面都做得很好。

開始時可選擇故事樣式和練習模式，故事模式分開八卷不同任務的故事（詳情請看《遊戲誌》），而故事是一環扣一環的。練習模式是讓玩家熟習一下操作。

一開始，先選擇用‘力丸’還是‘彩女’。‘力丸’有較強的攻擊力，但速度較慢，而‘彩女’相反，攻擊稍弱，而速度相對提升。（男女有別也。）

遊戲進行時十分流暢，除特別事件和過版外，基本無需讀碟。

畫面方面，無論敵我雙方的人都有型（未必是人型）有款，而整個戰鬥環境也是相當精細，使人感到很強的立體空間感。

操作性稍為困難，經常因為見不到自己和敵人而不幸中招。向前衝就快，向後退就蚊那麼慢。（教主按：不是應該用蝸牛來比喻的嗎？蚊好像是用來比喻大細的……）

遊戲中有一個「氣配」系統，這個設計十分好，可以知道附近是否有人，顯示分「氣」、「視」、「殺」、三種。「氣」字表示附近有人，字越大則代表距人越近，「視」字代表進入敵人視線範圍，但暫未發現你的存在。「殺」字是指敵人要殺你。（教主按：你是否在抄《遊戲誌》？！）

身為忍者，攻擊敵人當然是用刀啦，力丸把「十大夜」認真鋒利，兩三刀就殺一隻嘍囉，不過出刀就比較慢。彩女的「二刀流」在連招方面有不錯的效果。不過作為忍者，當然不會跟敵人正面對斬啦，有樣叫「暗殺」的技術，兩人都有三招不同的一擊必殺技，但只限於敵人無發覺你而又被你近身時才可使用。

忍具是不可缺少的好東西。9種忍具中，「鈎繩」是飛檐走壁的必須用具。而「痲痺團子」是誘嘍囉一擊必殺的最佳用具，但有一點使人激氣的，就是讓平民發現了團子，出去斬死個平民又是「非道」，出去拿回個團子又會被發現，只好眼白白見了個團子被平民吃下。若對強勁敵人，可用「眼藥」，使他們入睡，然後你想怎打都可以。（教主按：一是令人看不到東西的「煙玉」，一是令人睡著的「眠藥」，遊戲中好像是沒有甚麼「眼藥」的）最好帶多幾粒「神命丹」，以備不時之需。（教主按：廢話）

忍術是忍者的絕技，十分有用。要得到忍術便需在過版時忍術段位是「忍術皆傳」，都幾困難，但多試幾次就可得到。（教主按：又是廢話）最好用的是「變身之術」。跟那些笨重的BOSS打時，不妨用忍術火炎擊燒之，由於這招不可以擋，故相當有效。對一些強敵時，最好用「九子護身符」，再加「忍法影分身」，敵人想生存都幾難。

此GAME的BGM就較差了，經常是無聲之戰。雖然忍者的行動是無聲無色的，但也不用如此死寂吧！

此GAME有不少製作上的缺點。在江戶時代，無論日本武士還是西洋海盜都是不懂游泳的，落水即死。同時他們也是十分饑餓的，見到地下有個糯米團，不理三七二十一就跑過去爭食。還有就是力丸和彩女是十分喜歡貓的，可以斬死狗但不可以殺貓，（動物歧視？）又不見兩位帶旅行袋，哪處拿那麼多忍具出來啊？（莫非有叮噹的百寶袋？）

無論如何，此GAME是有史以來最好的3D ACT，（筆者覺得好過《盜墓者》系列。）究竟力丸和彩女能否完成所有任務，就要靠閣下的實力了。（還要看你有無《遊戲誌》的詳盡攻略。）

武運
緋雨閑丸

教主有話說：



嘩！！三版紙的東西你說是「簡評」？！你在耍我嗎？但怎樣看這篇也是像介紹稿多過像GAME評。不過見文章中時常提到「要看《遊戲誌》攻略」那就登出來賣賣廣告吧。

我的理想體感遊戲

講談GAME

TEXT：古拉拉_B

依我的理解，體感遊戲是「透過遊戲來讓玩者體驗一下某些活動或職業的特性，給人置身其中的感覺」。例如賽車遊戲，就能讓玩者感受一下風馳電制的感覺；釣魚遊戲，會令人感覺置身湖邊，跟大魚搏鬥；又如《孖叉級》，各位又可以一嘗當特警的滋味。所以我覺得理想的體感遊戲，莫過於將某些職業的性質作為遊戲的題材。

下面就是一些我的構想（妄想？）

(註：此乃筆者飽飯後去大便之前的一段時間內所寫，可觀性因人而異，見人見志，阿尼陀佛)(教主按: 呀~~~！！嘔心呀~~！！)

一）煮飯仔

自從菲傭流行，很多人都沒有機會去嘗試自己煮飯。

自從四大小天王出現，沒有女孩再玩煮飯仔。

自從PlayStation和SATURN風行，沒有人再玩煮飯仔。

自從人們喜歡即食麵般的愛情，很多男人老狗也要放下多餘的自尊走入廚房。

但是除了媽媽教過之外，還有何方法學煮飯仔呢？

唯有《孖叉煮飯仔》！

見圖

玩者要完成切、炒和煎三種煮飯技巧(當然真的沒有那麼簡單)，去做出一頓好的菜式，以材料的不同來分難易度。

切菜: 最易 ＼切肉 ＼劏雞 ＼劏魚: 最難

玩者要拿起模擬菜刀的棒在感應器上敲，模仿切東西的動作。感應器會感應到玩者的力度，兩次落刀之間的距離來決定是否成功將材料切好。

然後就是炒和煎，玩者要用均勻的力度和速度去搖動「模擬鑊鑊」，若搖得太快，食物會掉在地上，若搖得太慢，食物會燒焦。此外還再將各種材料搖均自算成功。

炒菜: 最易 ＼炒肉 ＼煎魚 ＼炒飯 ＼煎蛋: 最難

完成所有項目之後，「孖叉為食鬼」便會出來評分。若做得不好，就會看到他嘔吐的樣子。

二）模擬走鬼

這是一個模擬無牌小販的日常生活的遊戲，類似賽車遊戲，當電腦顯示「走鬼呀！」時，玩者便要在類似跑步機的儀器上，手握着「模擬走鬼小販車」的把手跑。隨着玩者的「車」在每關之後強化，載貨量會增加，重量亦會同時提高，玩者就要打把勁去推動，否則就會被捕。但在逃走的同時，玩者不可以把途人撞倒，否則就會被加控其他罪名，即時GAMEOVER。

這是一個模擬無牌小販的日常生活的遊戲，類似賽車遊戲，當電腦顯示「走鬼呀！」時，玩者便要在類似跑步機的儀器上，手握着「模擬走鬼小販車」的把手跑。隨着玩者的「車」在每關之後強化，載貨量會增加，重量亦會同時提高，玩者就要打把勁去推動，否則就會被捕。但在逃走的同時，玩者不可以把途人撞倒，否則就會被加控其他罪名，即時GAMEOVER。

三）模擬劍士

一個集合各個國家不同流派劍術的遊戲，包括：香港式十五吋長牛肉刀、日本木刀(帶有念力)、空手道手刀、美式腳刀、魔法真空刃、石中劍(連石頭)、一百五十斤的青龍偃月刀及色字頭上一把刀。各款刀有不同的重量，使用時有不同的判定、速度和後座力。

香港式十五吋長牛肉刀: 速度高，中等長度，但不能經常露面(否則會被捕)。

日本木刀: 念力特強，但念力用盡後便會變成一把普通木刀，一擊即斷。

美式腳刀: 未能取得某公司的受權，所以暫時不能使用。

魔法真空刃: 空氣造出扁而窄的真空刀刃，受風的吹向影響，或會傷及自身。

石中劍: 石頭部份過重，笨重而且平衡有困難。若能舉起，可以當頭一擊。

青龍偃月刀: 傳說武器，判定大，力量是眾刀之中最高，但重量也是最高……

色字頭上一把刀: 一把只會傷到自己的刀。

玩者站在有感應器的箱　面，拿起模擬劍對着螢光幕上角色揮動(發傻嗎？)，角色便會向敵人攻擊或作出防守。決勝方法有兩個：一是若體力減至零，便當輸；二是模仿正式劍道比賽，擊中對手身體某些部份便當輸。

由於科技的進步，體感遊戲的種類、質性玩法層出不窮，連釣魚、賽馬和越野單車也可以玩到，而且設定十分仔細，想信不久將來，各位便會有機會玩到類似以上所講的遊戲了。

我對未來體感遊戲的發展及期望

近年來，由於科技日新越異，很多意想不到的新產品魚貫推出，的確為人類的生活帶來不少的方便。至於在遊戲界方面，科技亦打破了以往遊戲機的習慣，就如體感遊戲機的出現，就是將電子及機動遊戲二合為一。體感遊戲改變了以往只能「安坐家中」的習慣，令遊戲更能接近真實，亦使遊戲機由「靜態」活動搖身一變成為「動態」的娛樂。對於未來的體感遊戲，筆者認為隨著科技的發展、生產成本的下降，以及家用機的質素逐漸與街機拉近之下，體感遊戲將會成為未來遊戲機中心的主流機種。以下筆者便「大膽」為大家想像一下，未來的體感遊戲究竟會是怎麼的模樣？

一直以來，運動遊戲由於受到控制台的限制，故此就算遊戲畫面是如何的精細，玩者始終到會覺得與真實的情況還相距甚遠。不過，筆者相信未來的體感遊戲將會打破這個規範，令玩者有如置身真實的比賽環境上。例如：未來的釣魚遊戲機，除了會有魚杆之外，可以想像將來應該還有一隻會模仿海浪而移動的小舟作為座位，以令玩者更能感受到真正釣魚的樂趣。此外，在遊戲機殼上，未來的體感遊戲由於將會採用全方位的電視螢幕，故此其機殼將會是以獨立密封式為主，以維持高度的像真情況。

不過，若說到筆者最期待的體感遊戲，就不外乎是將我最喜愛的「網球」。大家還記得網球名星－阿加斯曾經在一個運動服裝廣告中，與由虛擬影像造出來的電腦對手打了一場精彩的網球賽嗎？筆者當然期望這個遊戲能夠真正成為一個體感遊戲，而且若果可以與友人一起拍擋來一場雙打比賽的話，那就更為完美了。除此之外，現時的體感足球遊戲主要是考驗玩者的腳力有多大，然筆者則期望未來的體感足球遊戲將會是以考驗玩者的腳法為本，甚至可以令玩者使出「插花」、「假腳」等動作來瞞騙電腦對手，相信果真有如此遊戲的話，香港的足運必定能夠在短時間內「衝出亞洲」。(說笑吧)除了運動遊戲之外，筆者仍期待著未來的體感射擊遊戲，其中筆者是絕對希望未來的體感射擊遊戲將會設有「彈射系統」，每當玩者所駕駛的戰機被擊落時，玩者只需要拉一下「彈射杆」，則玩者所坐的座位便會作出令人產生彈射感覺的振動(若果真將玩者彈出去的話，就必定很有趣了。

最後，筆者以上所提及的未來體感遊戲，其實現的機會率似乎並不太高，但筆者真的希望體感遊戲除了用作娛樂之外，更可以運用於教育上，相信隨著科技的進步，人類的未來將會是你同我也意想不到的全新景況！(Agent X)



使用ANITA

幕後黑手：
黑手好！小弟是第一次寄信來，所以請黑手幫幫忙，登出我的信，OK？
1) 藍色PS，黑色PS和普通灰PS有什麼分別？
2) VCD版的SS及VCD版的PS為什麼不能玩翻版遊戲？
3) SF 3的S.LONG如何使用？
4) PS的120空位及以上的記憶卡完全使用嗎？黑手您那些較好？
5) 不久前，SS出了一種五合一的卡帶，這卡有加練功能，記憶功能等。這種五合一的卡帶安全使用嗎？會不會有失憶症？
6) PS版的X-MEN VS SF為什麼醒除掉較換角色系統呢？為何不能像SS版那樣？
7) PS版MARVEL SUPER HERO的ANITA 如何使用？
8) PS的DUAL SHOCK，SS的ANALOG CONTROLLER及N64的普通CONTROLLER，黑手以為那種最好，那個第二和第三？
9) 我好想要SF3漫畫第45/46期的殺意RYU特別版，但是我國的出版社沒制作都期的特別版。請GPM求SF3（香港）漫畫出版社送我一本吧。如果不行的話，第49期的KEN或王虎的特別版也可以（請幫幫忙，看在我信後所附加的秘技份上，請幫我這個忙）。
10) 我這封信有沒有寄錯地方？如果有的話，請登出正確地址（英文），以方便多國的人寄信給GPM。
問題太多，請別見怪！我希望你能幫我要求到至少一本SF3的特別版漫畫，謝謝！

SF3迷上

SF3迷
1) 藍色PS是為遊戲廠商和展覽會使用TEST ROM於設的，絕對無可能在市面上購買；而黑色PS是用來製作及修改遊戲的，SONY在某些國家設有FAN CLUB，如加入的話就有可能得到此機和製作遊戲用的軟件，但香港暫時未有可能。
2) 任何版本的PS和SS使用翻版軟件都會對機件有不良影響。
3) 這已經是很久前的事，可能新加坡方面未收到這個消息，但此事只是壞作劇，在SF3是不可能使用S.LONG的。
4) 所有非正式由SONY生產的SAVE CARD都不太安全，而那些大容量SAVE CARD更可能會令你的遊戲記錄洗去。
5) 基本上不贊成你使用非正式授權生產的硬件，這些5合1卡的性能極不穩定。
6) 是因為記憶體和讀取速度不足吧！但此GAME有一個隱藏指令，可在VS MODE時作有限度的轉人，詳見71期GAME PLAYERS
7) 使用ANITA：使用先完成遊戲一次，然後到OPTION將SHORT CUT關掉，之後在選人畫面順序輸入→↓←↑→↓←↑，然後順序按實輕拳、再加中拳、再加重拳。
8) 你是說震動手掣嗎？如果是的話，個人感得N64的手掣最好，因為它使用外置電源，令其震動的勁度和變化都較高。但用其3D桿太長時間的話，手會很累；PS的DUAL SHOCK可排行第2，其震動的方式多了，但新款反而不能對應「雙棍」，實在是美中不足；SS的ANALOG手製根本沒有震動功能，省去這點不說它的手感亦不討好，太大了！
9) OH！NO！看來你太高估黑手的能力了！你應該去信「街霸3」漫畫的出版商吧？
10) IS A GOOD IDEA！！

幕後黑手上

近日RPG精選

幕後黑手：
本人是第一次來信，希望你能解答我的問題。
1) 近日有沒有任何你覺得不錯又值得玩的RPG GAME呢？如果有的話，請告訴我？
2) 在《FF 97》裡我培育到川、山和山川陸行鳥，（不用攻略）用了多小時不知是怎樣培育海陸行鳥的呢？
3) 我覺得《遊戲誌》裡的攻略有些模糊的地方，就像第34期的（連3D攻略）只是説日間版的街道地圖，又沒有説明CHORO Q CO是用來做做什麼的。
4) 請問有沒有《FF VII》的毛公仔？如果有的話，在哪裡有得賣，大約多少錢？
5) 能否在中《新GAME介紹》裡介紹一下《FF 8》和《FF 9》？
6) 黑手有否玩過《FF VII》和《ROCK MAN DASH》？（P.S.版）覺得好不好玩？多謝你。
7) 還有，《XEONGEARS》攻略説FEI開始時的AP值是3不是4。
祝GAME PLAYER越來越多讀者

11歲的RPG狂上

11歲的RPG狂：
1) 數PS機的RPG，新推出的TWIN BEE RPG、PARASITE EVE，上月推出的G.O.D PURE都可以一玩；SS機方面，SEGA AGE系列的FANTASY STAR套裝真是十分抵玩。
2) 要用山川陸行鳥和A級陸行鳥配種，詳情不妨買本本公司出版的FF7攻略全書啊！
3) 已將意見向有關方面反映，請見諒。
4) 日本方面的確曾經有售，但在香港已經不多見。
5) 如此勁作，有資料的話必定為大家詳細介紹！
6) 兩隻都有玩過，感覺上《FFVII》比較簡單，但在視覺享受方面的確一新耳目（當年…），而《ROCKMAN DASH》則覺得畫面太過粗糙，戰鬥型式亦有待改善
7) 多謝指點！

幕後黑手上

POCKET MONSTER早已推出

黑手先生：
你好！本人已是第二次寫信來，第一次已石沉大海，希望今次不會吧！（因為家中沒有信紙，所以用了普通單行紙請多多包涵。）
1) 為甚麼你們在一些SS和PS也有出的GAME，你們在介紹常只説PS的資料和操作呢？會否有些偏心啊！
2)《毛利無利》有沒有在SS上推出？
3)《優奈3》的攻略為甚麼會中斷呢？（到了第五章不敢打）
4) 我向朋友借了一張HI SATURN的VCD卡為何我會用不到呢？（我的是V. SATURN）
5) POCKET MONSTER 在GAMEBOY推出了未？
6) 承上題《藍》、《綠》外有沒有其他顏色？
7) 再承上題不同的顏色有甚麼分別？
8) 如果POCKER MONSTER出了，那裡有得賣？
9) 為甚麼你們的『遊戲跳蚤市場』會「結業」？（我從54期才開始閱讀）
祝銷量直升

禧仔上

禧仔：
1) 可能是因為PS版先出的關係吧！我們是不會偏心的。
2) 沒有。
3) 由於當時有很多大作，加上攻略此GAME的同事亦身有要事，迫不得已才只好停止。
4) 你是指完全無法進入VCD系統的畫面，還是無法讀碟呢？基本上VCD卡應該完全對應所有SATURN的。
5) POCKET MONSTER在很久以前已經在GAME BOY推出過了。
6) 應該是紅和綠兩色，聽説未

來會推出金銀兩版。
7) 不同顏色可取得不同的怪獸。
8) 已經有得賣，但市面上有很多翻版貨，買時要小心留神啊！
9) 由於日本廠商並不接受其貨品被用作二手買賣，因此暫時不會再刊登『遊戲跳蚤市場』。

幕後黑手上

《F完結篇》有否特別版

幕後黑手：
你好！本人是SS機主，本人已是第四次來信，之前三次我想已信沉大海，希望今次能登刊，拜託！
1) 請問機內的電池能用幾多年？甚麼地方才有得買？價錢如何？
2)《炎之射手》好玩嗎？值得買嗎幾百元呢？
3) 你們可否登《Q版賽車公園》，因為我買了回來，但又不知怎玩，而且我又怕白白浪費了幾百元？
4) 請問買《超級機械人大戰F完結篇》有沒有東西？（正版）
5) 請問你們在第69期內的「黃金書屋」介紹的《F》攻略何時才會有得買？
6) 請你們介紹《SHINNING FORCE III SCENARIO 2受襲之神子》這GAME，因為我十分期待這隻GAME！
我現在有個小小的意見，你們可否在「黃金書屋」內寫上那書的出書時間，好讓大家知道！
祝黑手《GAME PLAYERS》全員身體健康，繼續努力！

秀吉上

秀吉：
1) 一般可用一年多，經常不開機的話消耗會更快。而電磁可在一般有主機發售的GAME店買到。
2) 是一隻水準之作，喜歡足球GAME的玩家可以一買。
3) 本刊將以新GAME介紹型式介紹該GAME。
4) 暫時未收到任何推出特別版的消息。
5) 在旺角信和某幾家售賣日本書的店舖仍可買到。
6) 絕對沒有問題！
7) 你指書刊的印刷日期嗎？我向店主米奇反映一下吧！

幕後黑手上

「偽遊戲誌」全是假話！

幕後黑手大王：
你好！我是第二次來信了，希望能解答QUESTION！THANKS.
1) 我買了一隻「他媽哥池」的GAME，為甚麼我玩不到？（去到SONY畫面時，就玩不到）(PS版)
2) 請問「幻想水滸傳2」何時出？(PS版)
3) 你覺得應不應該買BIO HAZAD 2的專用槍呢？
4) 最近有甚麼有玩的RPG GAME？(PS版)
5) 請問三國志4和KOF' 96有甚麼秘技？(PS版)
6) 在66期的「偽遊戲誌」有個秘技，實況3的足球，變保齡球是不是真的？
7) PS版會不會出三國志3呢？
8) 我的字您給多少分？(100分為滿分)
祝銷量比喜馬拉雅山還高

JACKY迷上

JACKY迷：
1) 一般情況是不會這樣的，若你不是玩翻版的話，你的主機有可能出了問題，需要修理。
2) 暫時發售日未定。
3) 你是指那條鎗型手制嗎？若真的用來玩BIO HAZARD，的確會十分好使好用，但對應其他GAME時的表現未見突出。
4) 你喜歡魔神英雄傳嗎？4月PS將會推出一隻RPG遊戲「超魔神英雄傳ANOTHER STEP」。
5) KOF96(PS)：可選用BOSS，指令是在選人畫面按實START，再順序按入「↑+○」、「→+□」、「←+×」、「↓+△」，之後就可選擇兩個BOSS戰鬥。三國誌IV：在自製新君主時，輸入名字「劉備玄德」、20歲、男性；此時你的BOUNS POINT會是215點，全部分配後選「否」，之後將名字改床「四神」，此時你的君主便會擁有特殊能力。
6)「偽遊戲誌」內一切資料，絕對不是真的！！
7) 相信不會了。
8) 65分

幕後黑手上

想入GPM工作？…

幕後黑手兄：
小弟有幾條人生問題賜教，求你好心的回答。
1) 我是今屆的會考生，但我想加入GPM的家庭，作為編輯，請問你們的最最最低收人要求是甚麼？（如年齡，學歷等）
2) 於GPM71期的黃金書屋中，那小說版和漫畫版的《PARASITE EVE》，是否中文版？
3) 不論是否中文版，在香港哪兒可買到？
（請註明地點和店名）
4) DUAL SHOCK手掣香港最平多少？（行或水）
多謝你的看信和刊登！
我的字很差吧！對不起

夜鬼 CASSELL

夜鬼CASSELL：
1) 如有意加入本刊編輯行列，可參看近期遊戲誌內的招聘廣告。
2) 是日文版港沒有中文版的《PARASITE EVE》小說和漫畫。
3)《PARASITE EVE》的小說和漫畫可在各大日資百貨的書刊部找到。
4) 現時行貨有一款包括《鐵拳3》的套裝，售535元。單買行貨DUAL SHOCK手掣的話要228元，不要買無盒的水貨啊！

幕後黑手上

索引和時間表需改進

致 GAMEPLAYERS MAGAZINE 編輯部：
你(們)好，本人第一次來信，有幾個小問題希望你／你們能夠改善。
1) 從早幾期開始，本人發現在介紹GAME OR GAME攻略的機名(SS，PS，N64)、「《遊戲誌》過往各期遊戲索引」和「新GAME時間表」的機名各有不同。如介紹「尼羅河之夜明」寫SS(70期)，遊戲索引寫PS(71期)；介紹「WINNING POST 3」寫PS(70期)，新GAME時間表寫SS(70期)。
這只是其中兩個例子，還有很多也是錯的，希望貴刊盡快改善因這對機／GAME迷是很重要的，雖然是小小的錯誤，但也會帶來很大的不便；不知是出邊部機－如我是PS機主，看到這頁介紹SS便不看，這樣會令機迷玩少了一些好GAME；到賣GAME舖看到一隻SS GAME，因在介紹此GAME時是PS機而略過沒看介紹，便不會買此GAME，OR介紹時寫PS，實際是SS GAME，如好玩的便會錯過一隻「正」GAME。
2) 三級GAME的評級是否用日本的標準，如果係我覺得貴刊也應SHOW一個LOCAL標準，兩個都顯示。
總結希望請個人專CHECK「過往各期遊索引」和「新GAME時間表」，因這問題存在已久，就算的舊GAME CHECK唔到，新GAME都唔會有錯。謝謝。
其實貴刊已做得很好，不過我看GPM時能夠看得盡善盡美。
祝
打機嘅人越黎越多，睇GPM嘅人就更多！
長期讀者

偉上

讀者偉：
1) 多謝你提供如此詳細的意見，像你般細心參閱GAME索引和時間表的讀者還沒有幾個人呢！其實，我們已有打算改良索引和時間表部份，並將盡快實行。
2) 加入I級、IIA級IIB級和III級等香港標準嗎？這提議也值得考慮，可以代為反映，但同時刊出兩個準備可能會令讀者混淆，作用不大。

幕後黑手上



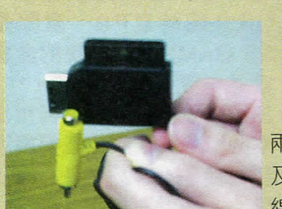
TEXT BY:小健健 協力： AGENT X

自動為你上彈的好幫手！！
TURBO GUN



外型：

唔，其實這槍的外型有點像SEGA的「VIRTUA GUN」，而且拿上手的感覺及重量也很似。比較特別的是，通常這些槍之START鍵都是在槍身之左邊的，不過這把槍的SATRT鍵卻在左邊。



除此之外，這槍的的插座共有兩個部份，令它適用於PlayStation及SATURN。而且它更附有VIDEO線插入位哩。





功能：

除了一般的射擊外，（廢話，否則買回來幹啥？！）此槍是有一個RELOAD鍵的，只要玩者把此鍵按下，那麼遊戲中的子彈就會自動上滿。而利用此槍時，玩者除了可用人手按鍵的上彈外，也可以把一個叫「AUTO RELOAD」的開關開着。如是者，當玩者的子彈用光了後，手槍就會自動的把子彈上滿，就連按鍵的時間也省回。

此槍還有一個功能，就是連射。當玩者把手把上的連射鍵推著，那麼只要把機板拉實，那麼就會出現連射效果。而且更有三種不同的連射速度選擇。



試玩報告：

噢，有了這支手槍，那以後玩槍GAME時就可專注射畫面內的敵人，不用分心上彈。不過，若果連射速度更高的話，那就可會玩得更暢快。

家用雷射槍新力軍！！

「WELL，這個世界上的槍GAME，真是一天比一天多啊。」好像在上兩個星期，SEGA也推出了《THE HOUSE OF THE DEAD》的SATURN版。然而在香港，除了可以用「VIRTUA GUN」及「GUNCON」這些硬件外，也有好一些附有特別功能的雷射槍。現在就為大家介紹一下吧。



令你虎口起勢震的好傢伙！！
REKOYL GUN



外型：

其實此槍的槍身可跟「TURBO GUN」差不多。不過全槍最矚目的，可說是附在槍身上的瞄準器，令它更覺有型有款。而它亦是有SATURN及PlayStation的插座，還有VIDEO線的插入口。



功能：

它其實有齊「TURBO GUN」的所有功能，如連射、按鍵RELOAD及AUTO RELOAD外，還有一個非常有趣的功能，就是會震！！只要玩者把隨槍附送的火牛插上電源，再跟槍連接。那麼當玩者開槍的時侯，槍鏜就會前後前後的震動。（業務用的《GUN BULLET》？！）令玩者可以感到有如真槍的後助力。不過，若玩者把連射鍵推到2度或3度的話，那麼震動就會停止。





試玩報告：

有震動功能的雷射槍，好像以前在家用機上是未曾出現過的，故可説是一個新嘗試。不過嘛，若果把摩打運作時所造出的聲音減少，也許玩者會玩得更投入。

鳴謝：TOKYO EXPRESS
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

幕末浪漫 月華之劍士 劍技研鑽

出版社：新聲社
售價：1380日圓



《月華之劍士》迷不能錯過的攻略本，不單人物介紹齊全，波士級人物在家庭版NEO·GEO中的使用方法，各人物招式及系統的數據也很齊全，攻略方面更非常獨到，一些連續技和招式特性更是初次公開的。

EBEROUGE魔法學園 ALBUM

出版社：新紀元社
售價：2200日圓



《EBEROUGE》是個吸引不少女孩子的遊戲，這本特刊就集《EBEROUGE》和改版的《EBEROUGE SPECIAL》的插圖於一身。每個女孩子的彩照自然不在話下，設定畫也有不少，還有各女孩的攻略資料。而最特別的是書中載有多利菲爾斯學園女生校服的紙樣。

幻想美少女 COLLECTION

出版社：ASPECT
售價：1900日圓



如果你是個美少女迷，想收集一個美少女紀錄的話，這本會是你其中一本值得參考的書。這本書收集了325位來自PS、SS、街機、電視動畫和OVA的美少女偶像，收錄的資料包括每個人所屬的作品、作品的推出日期、出生日期、身高、特徵和作品介紹。而所收錄的作品也非常新，部分作品還未推出哩。

ALICE之館 456 OFFICIAL GUIDE

出版社：SOFT BANK
售價：2400日圓



ALICE SOFT集一堆舊作、畫集、遊戲開發軟件和三隻新作遊戲的大集合。這本特刊就是這雜錦作品的補充，包括新作遊戲《零式》的攻略、ALICE SOFT遊戲開發系統SYSTEM3.5的使用說明、舊作遊戲的攻略，還列出RANCE COLLECTION和ALICE COLLECTION三套TRADING CARD。米奇覺得，最有用的莫如SYSTEM 3.5的說明了。如果你熟悉WINDOWS程式設計的話，真的可以用它來開發一個像《零式》一樣的遊戲的啊。

THE ART OF LeROMAN de La REINE a GERTRUDS

出版社：新紀元社
售價：2000日圓



這是KING RECORD在上月末推出的WIN95遊戲《LeROMAN de La REINE a GERTRUDS》這是一個女皇育成的遊戲，特別之處是人物設計請來負責《神秘的世界》人設的中澤一登。令人不太滿意的是這本畫冊有太多鉛筆畫稿，而對遊戲的解說卻只得兩版。

SQUARE MANIACS 8

出版社：ASPECT
售價：1143日圓



簡而言之就是一本SQUARE的大特集，也是ASPECT新刊物《月刊FAMI通WAVE》在創刊前展露實力的作品。書中附送了一張在PlayStation上欣賞的CD-ROM，收錄了一段SQUARE美國開發部的現場採訪片段，又有坂口博信的專訪，都是由《FAMI通》的總編輯濱村弘一親自出馬，可見ASPECT對這本書和將在6月30日推出的新書多麼重視。SQUARE素以審查嚴謹見稱，能夠進入他們的開發部當然是相當的了不起。

此外，書中還收錄了《PARASITE EVE》的初段攻略、《武藏傳》的介紹和開發人訪問、《FF V》的快速攻略、SQUARE遊戲的秘技、景品，而CD-ROM還收錄了多段SQUARE遊戲的廣告。單是這些便值回票價了。

街頭GAME霸王

文：ZAC

雖然《拳皇98》未出，但係我哋已經開始研究哩個「拳皇99」嘞（假嘅）……

SNK有乜新搞作？

哩個《REAL BOUT餓狼傳說2》就到咗啦，唔知大家有冇去玩吓咁呢？話時話，睇上嚟哩隻嘢好似冇乜大改動，但係實情又唔係咁簡單。好似話TERRY招POWER DUNK同POWER CHARGE變咗做特殊技，都咪話唔邪；而呀DUCK KING同李香緋都有一招叫「超連續技」（KOTORO改嘅）嘅COMBINATION，有時真係好用過超必㗎。話時話如果閣下有睇今期《業務機戰隊EX》嘅介紹，都會知道今期又有隱藏人打啦。咁哩條「撞咗機唔死得仲要周圍搵交打」嘅友仔係乜誰呢？如果大家有留意開《遊戲誌》嘅報導，就會知佢就係遲啲SNK喺PlayStation度出嗰隻《REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND》（好長呀……個名）嘅新人物ALFRED。唔通佢係因為要幫隻新GAME賣廣告而出現？講開又講，大家都好期待哩個《拳皇98》㗎啦？據SNK方面嘅線人透露，今年嘅《拳皇》會早啲到……咁即係幾時呢吓？自己估吓啦！而據知SNK方面都好有意思做好多「其他嘢」嚟宣傳《拳皇98》。至於會係啲乜？因為現正在研究中，所以暫時不便透露……如果唔係，線人同小弟條命仔分分鐘凍過水（←誇啲添吖！）……另外，SNK方面又俾咗個LIST小弟，以下嘅地址都係一啲《侍魂SAMURAI SPIRIT》嘅機鋪，大家多啲去幫襯吓，OK？

(1) SHOP 611, LEVEL 6, TELFORD PLAZA II, KOWLOON (VIRTUAL ZONE九龍灣店)
(2) B2, MAJESTIC CENTRE, 348 NATHAN ROAD, KOWLOON (VIRTUAL ZONE大華店)
(3) NO.11 FE FONG ROAD, WONG TAI SIN, KOWLOON
(4) NO.46 WAN FUNG STREET, WONG TAI SIN, KPWLLON
(5) NO.3 MA MIU ROAD, YUEN LONG, NT
(6) NO.156, ON NING ROAD, YUEN LONG, NT
(7) NO.130 FUK WAH STREET, G/F SHAM SHU PIO, KOWLOON (電子廣場)
(8) NO.86 FUK WAH STREET, G/F SHAM SHU PIO, KOWLOON
(9) RM B1-BASEMENT CAMERON CENTRE, CAMERON ROAD, 62-64, T.S.T. KOWLOON
(10) NO.223 UN CHAU STREET, G/F SHOP A, KAM YUEN MANSION KOWLOON
(11) SHOP G-09, CHEUNG SHA WAN SQUARE, CHEUNG SHA WAN, KOWLOON
(12) 375-379, HENNESSY ROAD, BASEMENT, LEE WEST COMMERCIAL BUILDING, HONG KONG (遊戲機城)

THE KING OF FIGHTERS '99

CAPCOM又有乜武器？

哩頭講完SNK搞緊乜，咁大家都會好想知CAPCOM方面又會點呢？據小弟嘅探子回報，得出咗一啲令人幾興奮嘅消息。首先就係呢個《STAR GLADIATOR 2》終於推出有期，據知會98年4月推出，上集錯過咗嘅機友們好快啲儲定錢嘞。另外，CAPCOM同ARIKA合作嘅《STREET FIGHTER EX 2》，預定會喺98年5月到港。家陣喺ARIKA個HOMEPAGE（http://www.arika.co.jp/）已經有哩隻GAME嘅宣傳片同OPENING嘅俾大家DOWNLODAD落嚟睇。哩隻GAME上次就搞到香港班機友坐立不安，唔知今次又會點？不過好似話CAPCOM方面諗緊啲嘢搞……遲啲先話過你哋聽啦，嘿嘿嘿嘿……不過，有單料到現時為止都仲未曾証實到，就係話CAPCOM遲啲會搞比賽（不過唔係《街霸III 2nd IMPACT》、《STAR GLADIATOR 2》同《STREET FIGHTER EX 2》）。雖然唔知成數有幾高，但係照往例，如果佢哋有嘢搞嘅話，都會係喺8月左近……咁只要大家等多一排就知哩單料係緊定流㗎嘞。

詎你少少版位得唔得？

講開街機嘢，唔知大家覺得《業務機戰隊EX》點呢？唔知大家有啲乜嘢意見？如果有嘅話，不妨攞紙筆寫低佢，然後寄嚟香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓俾業務機戰隊話俾我哋聽吖！因為由下期開始，《業務機戰隊EX》將會進行大改革（首先會改名、加厚同埋加個「街機信箱」），我哋十分需要你哋嘅意見㗎。你哋都想我哋可以做本啱你哋口味嘅街機書㗎？係咪？等緊你哋㗎！



■《STAR GLADIATOR 2》就出啦！



■《EX 2》嘅宣傳海報

精武門

序言

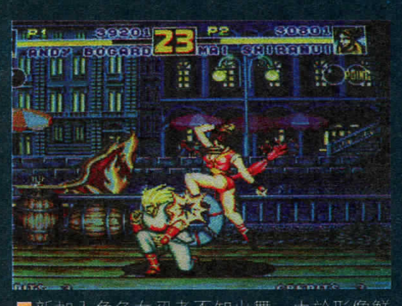
在上一回中，拙者已為大家闡述了《餓狼伝説》背後的開發史和其製作遊戲的特色，至於今回則會繼續深入介紹該系列的第二作《餓狼伝説2》，探討其對於日後遊戲的影響。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

平面效果，立體意念——《餓狼伝説》系列·第二回

《餓狼伝説》推出的一年後，SNK便着手開發第二個超越100M容量的遊戲《餓狼伝説2》，終於在九二年的十二月推出。

遊戲雖然與前作只是相距一年的時間，可是不論背景、畫面、操作方法，以至遊戲的整體形式，均與前作大相逕庭，是繼《龍虎之拳》後又另一令人眼前一亮的作品。遊戲由前作中的三名主角角色，增至八名，而且更加入四名BOSS角色，單驟眼看，格局與《STREET FIGHTER II》頗為相似。然而於實際上，從其中的兩線系統、迴避攻擊，以及閃避（後方DASH）均能分辨出兩者之間於概念上和風格上表現的不同。



■新加入角色女忍者不知火舞，由於形像鮮明，因而從此成為《餓狼伝説》系列的獨有標記



■取消了二對一的模式，改良以往的兩線系統，新加入閃避、迴避攻擊和超必殺技等系統，對日後的格鬥遊戲有着深遠的影響



■《餓狼伝説 SPECIAL》表面上只是《餓狼伝説2》的平衡度改良版本，但實際上有很多遊戲的概念均出自此作中

參考文獻：《ALL ABOUT對戰格鬥GAME》



by HAJIME少尉

第十一回

《電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》

引言

大好了！《VROT》已經在日本各地正式推出了，不過在香港何時才玩得到呢？小健健就曾在日本玩過了，還大讚畫面如何出色、VR們如何「紮實」……嗚嗚……對了，這次繼續為大家簡略介紹登場機種，操作一覽請參閱今期「業務機戰隊」(廣告……)

機種簡介

孤高之劍士

MBV-707-F
高汎用性標準機體TEMJIN

性能平均，容易操縱，不過這次沒有了「無限彈」這個特權了！上集的特殊攻擊這次變成踏着由LONG LAUNCHER變形成的滑浪板(？)，攻擊判定大，有自動導向，另有2招和前作DORKAS的MEGA SPIN HAMMER類似的特殊攻擊(可在空中使用)。

制裁之閃光

HBV-502-H
高性能光學兵器裝備重攻機體
RAIDEN



激光的威力減弱了，左手武器變成GROUND NAPALM(類似上集BELGDOR使用那種，TURBO SHOT時有接近PHARANX的效果)，固有武器亦變得更多樣化，諸如令人麻痺的電磁網、散彈火箭砲、近接時的放電攻擊等。





赤熱之猛禽

RVR-42
高機動性可變機體 CYPHER

武器和VIPER II非常相似，7 WAY MISSILE變成了DAGGER，TURBO SHOT有像RAIDEN的直線型激光和宛如PLANZER DRAGOON中的誘導激光等多種，使用S.L.C. DIVE時更可自由控制，不再是只會衝向對手(但亦不再是完全無敵)。更重要的是變形後真的連操作都變成了戰機一樣！



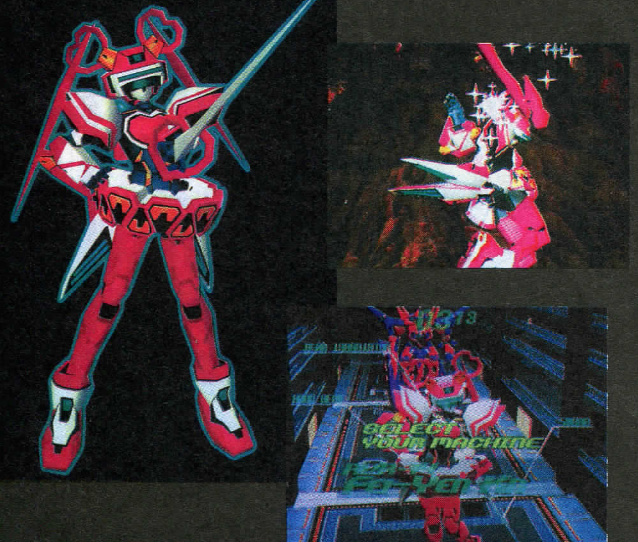




高速戰鬥妖精參上

RVR-14
高機動性可憐機體 Fei-Yen The Knight

簡稱Fei Yen kn，外表更接近人類，同樣會在受一定損傷後HYPER化。心型光彈(HEART BEAM)會產生有攻擊判定的爆風，沒有了BOWGUN，改為使用劍與盾，令人意外的是整體性能上和TEMJIN非常接近。



未確認情報篇

一直被認為是最弱機種的GRYS-VOK竟然有核彈！一種是TURBO SHOT的「戰術核彈」，另一種是中者會被一口氣扣掉全部裝甲和大半能源的「戰略核彈」，不過一場只能用一次(打第二個才可再用)。

今集的特殊技真是「出人意表」，繼APHARMED兩兄弟扮「超級撒×人」、SPECINEFF「完全無敵但13秒後自爆」之後，又有DORDRAY玩「巨大化」、ANGELAN有對「大使翼」同RAIDEN玩「爆甲」，不過遊戲尚未到港，未能証實(但恐怕是真的)。

神神秘秘的第12部VR「AJIM」有人說在AOU時見過，不過時至今日正式推出時仍是「影都唔見」，一張圖也沒有，不過根據被它中途亂入「瞬殺」的受害者形容，它樣似《VF 3》的DURAL，是由水晶狀物體組成的人形，攻擊力、防禦力和速度超強，時至今日還未有人能打倒它，TIME UP當輸的！據說玩者連續逃走時間長，多以TIME UP取勝時便會中途亂入「挑機」。

有消息指AJIM會在一定時間候成為可供選用的角色，又或在隨機選擇時同時按兩個TURBO鍵便可使用，不過是真是假無從稽考。

這一集的最後BOSS是有一隻眼的球體(GIANT ROBO的大怪球？)，而且是宇宙戰！(←→向上移動、←→向下移動)背景是滿佈無數和玩者機同型的殘骸的太空，勝利後便會衝入大氣層……

下期續……

無責任新GAME評壇

修羅之門



PlayStation／FIG／講談社／5800日圓

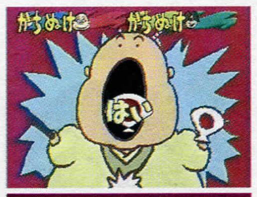
在下追看這作品的漫畫版已經有很多年了，一直以來都頗欣賞川原正敏對營做氣氛的手法，但這個PlayStation版實在令在下太失望，人物的多邊形水準只有《VIRTUA FIGHTER I》的程度，動作不夠流暢，近乎無效果音，故事模式亦無故事可言，令新追加的角色變得很無謂，唯一有趣的是被關節技折斷手腳後會影響動作，但可選擇的話，還是重玩MD版算了……(J.J)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：1分
音樂／音效：0.5分
故事：0分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：1.5分

電波少年的遊戲



PlayStation／ETC／HUDSON／4800日圓

這個多人玩版本的「家用版拍拍機」實在值得一讚，因為他可以不理美功和音樂的重要性，只將多人玩遊戲的精髓表現，令玩的人開心。它的人物何其醜怪，但在眾人同時玩的情況下反而會帶來不少笑聲，還有那古怪的音樂，即時會被眾人報以笑聲。最吸引人之處是它的附屬品—「罰GAME」，這是一般多人玩遊戲所欠缺的一環，恐怖變態的內容如：「替人按摩」、「即場表白」等等即時令氣氛熱鬧起來。唯一較大的缺點是很多遊戲都要懂得日文才能玩得「開心」。(古拉拉_B)

評分：

人物／ 機械：4.5分
畫面：4.5分
音樂／ 音效：4分
故事：——
操作性：4.6分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.58分

REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEWCOMERS～



AD/ FIG/ SNK

不論角色之間的平衡、整體的風格、遊戲的系統以至各方面均作了頗大的改良，所出效果是否成功？或許亦是言之尚早，但拙者仍覺得某些地方值得再去改良和研究。由前作的共通COMBINATION改為固有COMBINATION制，令玩者的自由度大大下降，相對削弱遊戲的可塑性，而主副兩線的設定仍有很多漏洞，難道攻擊空間只在於主線？相信設計者要反思反思。(KOTARO)

評分：

人物／ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／ 音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.79分

鬥神傳CARD QUEST

PlayStation／ETC／TAKARA／5800日圓

這個是甚麼遊戲？！說它是新的遊戲，論形式或種類都不是：論故事，它卻是全新的，而且集合了整個《鬥神傳》系列的人物，前所未有，可惜的是廠商造出這個遊戲令人失望多，希望少。3D的場地和人物都不及引，而且拖慢了遊戲的速度。戰鬥難度也太易了，可以看到對手的牌令人能猜到對手的攻擊來作出防禦。唯一是儲「卡」系統較吸引人玩下去。(古拉拉_B)

評分：

人物／ 機械：3分
畫面：3分
音樂／ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

THE KING OF FIGHTERS97



SATURN/ FIG/ SNK/ CD單體版5800日圓、CD連RAM CARTRIDGE版7800日圓

屈指一算，已是移植《THE KING OF FIGHTERS》系列的第三作，雖然在畫面上令人滿意，可是遊戲移植度並非如想像中的高，只予人有粗枝大葉之感。從質量上去看，畫面移植得仍未夠仔細，而且明顯看出主機上機能的不足，最令人失望的還是未有改進的音響效果，難道音源差就不去補夠嗎？不過，能將遊戲大部份的精髓移植，已是十分不俗，想信普通的遊戲迷該不會太介懷。(KOTARO)

評分：

人物／ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂／ 音效：2分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：3.5分

平均分：3.5分

侍魂劍客指南PACK



PlayStation/ FIG/ SNK/ $358港元

《～劍客指南PACK》在公布年多後的今日終於可以推出，可是遊戲的成績和製作時間卻未如想像中所成正比。其中《SAMURAI SPIRITS》的移植度較令人滿意，以暫時來說已是最佳的移植版本：而另外《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》移植度只可算合格，效果與《SAMURAI SPIRITS天草降臨SPECIAL》相距不大。總括來說，廠商最先要克服的還是格數容量和讀碟的問題，否則加入再多的原創要素也不可挽回遊戲。(KOTARO)

評分：

人物／ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：3.5分

平均分：3.39分

組合戰鬥

SATURN／SLG／TECHNOSOFT／5800日圓

遊戲內的人物設定很抵死（其實什麼樣子也是自己做的），可是以SATURN來說，一個這樣的遊戲真的太簡單了。遊戲整體上只屬一隻普通的SLG，戰鬥十分死板，版圖的設計欠缺特色。可取之處是玩者的人物設定可以十分多變，而最大的賣點便是於2人對戰時，SATURN版的PASSWORD和PS版可以互換，這樣便不難找人對戰了。（積奇）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：1分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：1.8分

TIGERSHARK

PlayStation／STG.／GAMEBANK／3800日圓

又一隻射擊遊戲，不知是不是同類型的遊戲太多，所以沒有新鮮感，操作和畫面都不俗，但是音效的確差了一點，較吸引的是背景故事和海底的神秘氣氛。空間感覺很重，真的像置身海底。全部都是3D來做的背景和機體也很好。（古拉拉_B）

評分

人物／ 機械：3分
畫面：4分
音樂／ 音效：2分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.44分

總評

三月尾、四月頭，那些超大作出完一隻又一隻，甚麼《櫻大戰 2》、《PARASITE EVE》、《鐵拳3》、《DRAGON FORCE II》都是在這兩個星期內推出。令你有錢把它們全買下來，也沒有時間把它們消化，真活該。所以嘛，我還是建議大家現在不要心急的買遊戲，只是買一兩隻心頭好，再在五、六月那少GAME出的情況下，把餘下的也買回來。OH，SO PERFECT。（小健健）



THE HOUSE OF THE DEAD



SATURN／STG／SEGA／
5800日圓

各位等了這麼久，街機的著名槍擊遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD》終於推出其家用版，可是這個版本好像《DAYTONA》的移植版一樣，移植出來的效果強差人意。雖然其緊張及難度仍保留了下來，但其處理速度則令人大跌眼鏡，每一次轉場景也要LOAD一次碟，而且一轉畫面後便立刻出現敵人令玩者中招；另外，一人玩時還好，二人同時玩時，其慢動作簡直令人不可接受。但概括來説，喜歡恐怖及暴力的玩者，這遊戲仍是個不錯的選擇。（山寺良牙）

評分：

- 人物／機械：2分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：——
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：4分

平均分：2.85分

有時不得不承MODEL 2和ST-V基板始終仍有一段頗大的距離，移植度不高這點是可以諒解。就是本身於機能上有距離，在短時間內移植遊戲推出，你能信想移植度會高嗎？從公布到推出，前後只不過是五個月內的事，雖然要移植此遊戲並非如想像中的難，但時間太短違論甚麼遊戲可言。遊戲移植失敗並不重要，可是最基本也要讓玩者感受製作人的誠意。（KOTARO）

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：3分

平均分：3.22分

櫻大戰2



SATURN／SLG／SEGA／
6800日圓

期待已久的《櫻大戰2》終於推出了，今集除了有回上集的LIPS系統外，還加插不少新系統，而且兩位新的角色的造型亦不錯，可説是好GAME一隻。遊戲以3 CD來進行，畫面的改進不在講，設有三段OPENING可説是這樣了，相信各位《櫻大戰》迷絕對不能錯過。（MS）

評分：

- 機械／人物：4.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：4.5分
- 投入度：4.5分
- 原創性：——
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：4.21分

上集《櫻大戰》推出的時候，在下已覺得其動畫及遊戲畫面有很高質素，想不到今次還可以有不少的進步，藤島康介的人物不用多説，最令人高興的是不論是平常遊戲畫面或CG動畫都沒有「爛邊」的感覺，而BGM仍保持着相當高的水準，但因為故事承接自上集，沒有玩過上集的人可能會有點不夠投入……不過對於SS用家來説，很難找到不玩這個遊戲的理由吧。（J.J）

評分：

- 人物／機械：4.5分
- 畫面：4.8分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：4.1分

ENIGMA



Playstation／AVG／光榮／
6800日圓

如果有私人電腦的話，黑龍絕對的勸大家玩電腦版算了，因為Playstation版實在是移植得太差了，首先是速度，兩者實在相差太大了；另一方面，人物完全的「唔實」，完全失去了原有的質感；而故事方面，實在是有一點勉強，相信遊戲之中唯一不用「彈」的便是播片部份，因為基本上和電腦版的差不多，所以其質素亦是最好的，至於其他部份，真是慘不忍睹！（赤目黑龍）

評分：

- 人物／機械：2分
- 畫面：1.5分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：1.5分
- 操作性：1.5分
- 投入度：1分
- 原創性：——
- 難易度：1.5分
- 移植度：1.5分

平均分：1.71分

《ENIGMA》是一個由電腦移植的遊戲。筆者覺得遊戲內之氣氛不足夠外，亦感到遊戲內的擺設尺寸是十分有問題的。雖然是這樣説，但由於這遊戲的玩法是着重在解謎部份，而當中的謎團就已經令到筆者十分頭痛，幸好在遊戲內還有不少的敵人，否則就覺得此GAME更悶。（怪傑）

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2分
- 故事：3分
- 操作性：2.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：2分
- 移植度：4分

平均分：2.78分

鐵拳 3



PlayStation／FIG／NAMCO／
358港元

一個字形容晒：「正！」。在《鐵拳2》那個近乎完美的系統中再加以改良突破，加入了側閃及返技等系統，令此遊戲更生色不少。此集雖然在畫面方面比街機略遜，但以PlayStation的機能來説，已經是非常不錯。另外在家用機中獨有的可愛隱藏人物「岡」，除了出招特別(定係古怪？！)外，牠的可愛程度真的令人想「攬住嚟錫」。除了岡之外，還有一些隱藏模式（真係好正，超級硬食推介！），令筆者玩到唔停得手。（Nash）

評分：

- 人物／機械：4.2分
- 畫面：4.2分
- 音樂／音效：4分
- 故事：3.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：4分
- 難易度：4分
- 移植度：4分

平均分：3.98分

NAMCO的主打作終於來了。雖然因機能所限，把原本業務用版的雙層捲動畫面壓成一層，而且清晰度也略為降低。但若果把背景因素暫且不談，只説人物結構及動作，我不見得跟業務用版有甚麼分別。而且今集開發者放了更多「耐玩元素」入去，（如「TEKKEN FORCE MODE」）令其壽命大為延長。而我極力建議各位用那「DUAL SHOCK」手掣來玩此遊戲，因為實在震到我非常興奮。(咁即係點？)（小健健）

評分：

- 人物／機械：4.3分
- 畫面：4.3分
- 音樂／音效：4.5分
- 故事：2.6分
- 操作性：4.6分
- 投入度：4.4分
- 原創性：4.8分
- 難易度：3.9分
- 移植度：4.7分

平均分：4.2分

Parasite Eve



PlayStation／RPG／SQUARE／
422港元

這一隻令人期待已久的鉅作真的令人又愛又恨。愛的是故事情詳，實在非常緊湊，非常精彩，令玩者投入故事中，緊張得抖不過氣來，另外此遊戲的戰鬥畫面亦給予人一個充滿逼力的臨場感。而調校配槍亦是一個非常好玩的地方，配得一支好槍的感覺簡直不可言喻。令筆者恨的則是故事太短，難度亦十分不平衡。在遊戲初期易得很，後期打最終頭目時接近沒有勝算，二週目更令人…。另外在操控上，如果沒有Analog控桿的話，操控方向簡直是惡夢。（Nash）

評分：

- 人物／機械：4.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.94分

單單看其CG OPENING畫面，便被它充滿電影感的片段所吸引。而今次CG方面的製作是由美國方面負責，故此從中便可以清楚知道他們在這方面的技術，已經達到爐火純青的地步。至於遊戲系統上，設計者似乎是刻意地將《BIOHAZARD 2》及《FF7》兩者的特點二合為一，而所造出來的效果亦帶給大家一種耳目一新的感覺。惟由於遊戲的難度似乎不足，無疑減低不少玩者的投入感。（Agent X）

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：4.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：4分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.69分

DRAGON FORCE II~失去神的大地



SATURN／SRPG／SEGA
5800日圓

若是有玩過第一集的讀者，對《DRAGON FORCE II》的推出一定感到十分興奮。這一集在系統上和前作有很大的分別，如內政的指令簡化了和可以調快遊戲的時間，令玩者省了不少時間。在戰鬥時可以同時使用兩種兵，令戰略性大大增加，更為玩者帶來了新鮮感，遊戲的畫面明顯地比上集美麗了很多，但是故事方面和前作差不多，是一大缺點。（非洲）

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.11分

曾經玩過這遊戲上集的玩者，今次亦不可錯過。因為遊戲當中除了繼承上集的系統外，還加入新的系統原素和FUNCTION，例如：上集在戰場上中只可以使用一種兵士作戰，而現在就可以同時間使用兩隊不同種類的士兵來作戰，這一點就是筆者最為喜歡的。不過筆者亦有較為不喜歡的地方，就是遊戲中的人物設計。（不過只是其中的一少部份）（怪傑）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：4分
操作性：4.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.69分

續初戀物語~修學旅行~



PlayStation／SLG／TIM
7800日圓

在云云的戀愛育成遊戲中，這個遊戲可算是較為突出的一個。因為玩者在每次在遊戲中追求的對象就只得一個，所以令到玩者可以將其集中力擺放一個女角色身上。而且遊戲共分為四個時代的關係，這樣亦可以令玩者感受得到每個時代初戀的感覺。不過這遊戲亦有一點較為誇張，例如：主角一弘也可以在小學生時代追求大主角10歲的枝奈老師，而其後和她結婚。（怪傑）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：2.5分
移植度：——分

平均分：3.56分

主角的樣子平平無奇，卻有一大堆的女孩子等着他（這類遊戲的主角真幸福）。雖然一開始便可以選擇想追求的對象，可是女主角卻像幽靈般於男主角身邊出現，使人有失去自由的感覺。而人物設計方面還不錯，動畫亦見討好。由於遊戲以4CD大容量製作，整個故事真的十分長（由幼稚園玩到長大成人），因此也給人完整的感覺。（積奇）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——分

平均分：2.86分

裝甲騎兵VOTOMS 胡多 古曼編



PlayStation／ACT／TAKARA／358港元（普通版）／605港元（限定版）

筆者最喜歡的部份是遊戲中的過場畫面，因為玩者除了可以在當中得知其故事的發展外，亦可感受其中的緊張氣氛。另一方面，筆者覺得這遊戲的唯一缺點，就是那複雜的操控，如果玩者是使用DUAL SHOCK來進行這遊戲的話，就會更加難以操控，因為這遊戲是以即時反應來玩的。（怪傑）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：1.5分
移植度：——分

平均分：3.06分

一隻3D立體射擊遊戲，當中又加插了不少故事情詳，令原本單調的射擊遊戲增添了一些趣味。事實上，遊戲操作方法雖然並不繁複，但是要真正能夠操作自如，隨心所欲的話，便需要經敘練習才可。如果不是，就會好似筆者那樣，次次都因為出現失控的情況，而每次都要面對險象環生的境況，結果……。(Agent X)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.88分

機動戰士GUNDAM基力之野望



SATURN／SLG／BANDAI
6800日圓

這一輯以高達為題材的《大戰略》式遊戲，但與高達所出過的戰棋遊戲有點不同，因為加入了一些內政的元素，令遊戲性大大增加。而內　更包括了一年戰爭中出場的角色，其陣容絕對不可忽視。雖然遊戲中的指令亦未算複雜，但是遊戲的難度也不低啊，特別是當你在使用連邦軍時，在遊戲的初段，還未開發到GUNDAM之前，渣古可以說得上是無敵的，所以令會玩者十分苦惱（非洲）

評分：

人物／ 機械：2.7
畫面：2.5
音樂／ 音效：2..5
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3.2分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.81分

最初聽同事們形容這GAME的時候，覺得這是個《大戰略》式的遊戲，但試玩過之後便發現其實它較像《銀河英雄傳說》，因為遊戲的圖版就只有一個，但這是個相當大的圖版，所以對戰略的要求會很高；遊戲中的戰鬥設定得很不錯，艦砲雖然破壞力大，但難以擊中戰機之類的細小目標，令戰鬥的發展有如原著那樣，另一方面，遊戲中由於有齊0079、0080、08小隊以至0083的人物，若有看齊這四套作品的話，玩起來便會更加過癮了。(JJ)

評分：

人物／機械：3.8分
畫面：3.5分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.79分

REBUS

PlayStation／SLG／ALTUS
5800日圓

以天野喜孝為人設的遊戲很久也沒有見了，不知是否這個原因，遊戲內給筆者的感覺也變得很特別。其實這遊戲整體來說並不差，故事內容吸引，加上以兩個主角來發展的雙線故事，不玩齊兩個真的只算是對故事的內容一知半解罷了。讀碟的速度尚算快，可是遊戲的系統太過複雜，少玩這類遊戲的便要放多些時間了。（積奇）

評分：

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：3分

很久沒有見過天野喜考所設計的人物在遊戲中出場了，有點懷念。明顯地，此遊戲是以「天野喜考的人物」為賣點，所以遊戲中各人物的IMAGE都是以天野喜考的插畫來表達，不像《FF V》般整隻遊戲中也找不到天野的筆觸。但是嘛，若果是非機迷的玩者，也許會覺得人物很瘦很乾似的……。不過就真的不得不提那個包剪揼的幻獸系統，把複雜的格食格系統簡化了不少。再加上繞樑三日的B.G.M，實在是把其他的RPG.比了下去。（小健健）

評分：

人物／ 機械：4.2分
畫面：4.3分
音樂／ 音效：4.8分
故事：4.1分
操作性：3.9分
投入度：4.0分
原創性：3.8分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：4分

BRIGANDINE 幻想大陸戰記



PlayStation／SLG／E3 Staff／5800日圓

無論人設、魔物造型、系統、戰鬥效果都比預期的好，騎士和魔物都可升級轉職可以令人想繼續玩下去。附上的講解也很詳細，不過隨機出現的事件和探險結果，若可以改動一下就更好，例如可以決定去那個地方，做些甚麼等等。唯一不好的是初級的難度也很高和操作方面仍可改善。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.4375分

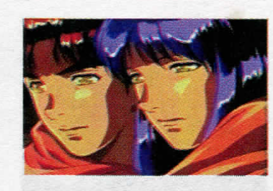
一隻和SATURN的《DRAGON FORCE》十分類似的遊戲，可是戰鬥卻十分令人煩厭，對沒有耐性的筆者來說真是……。而它可取的地方是人物設定不俗，兵種亦很多樣化，加上讀碟速度也算快，整體來說算是不錯。喜歡玩SLG的朋友相信這遊戲一定能滿足你的要求，可是如果是沒有耐性的話便要三思了。(積奇)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：2.75分

卒業 III Wedding Bell



SEGASATURN · PlayStation／SLG／小學館PRODUCTION／6800日圓

沒有了竹井正樹的人物設計，會吸引人嗎？《卒業》遊戲本身有其獨特的魅力，遊戲的成功並不單單落於人設之上，然而本作的人設雖比不上竹井，但仍叫人討好，加上擁有比以前沒有的時代感，想信是遊戲最成功的地方。而回說遊戲方面，本作的形式和以往有着出入，畢竟同類型的遊戲着實太多，予人新鮮感亦無可口非。(KOTARO)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.56分

作為《卒業》10周年的記念作品，《卒業III》男主角竟然就是五位女學生其中一位的丈夫，聽起來好像有點不像樣，但其實已比當年搞「五重婚」正路得多……今集的特點是節奏很輕快，5位女角的設計都算不錯，最少沒有了《卒業II》那種在教五名「飛女」的感覺，另外由於學生之一是自己太太，假日被其他學生遇上你在拍拖的話，便要在事後求她替你隱瞞，相當現實……(J.J)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.8分
故事：3.8分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.83分

金田一少年事件簿 地獄遊園殺人事件

PlayStation／AVG／KODANSHA／5800日圓

這隻GAME比我預期中的好，(可能上次SATURN的《金田一》實在太悶吧)它給玩者極大的自由度，令玩者可以在一個由多邊型所製作的遊樂場四處逛，又可以玩玩機動遊戲，又可查案，真真正正的是個冒險遊戲。而這是一般AVG.所欠缺的。除此以外，畫面的表現亦十分不俗，雖說背景是由多邊形所組成，但人物的硬照非常之多，令人物在不同的地方也有不同的神態，而且分鏡又夠動畫味。不像其他AVG.一張畫用十多二十次。總括來說，這是一隻值得推介的遊戲。(小健健)

評分：

人物／機械：4.1分
畫面：4.2分
音樂／音效：3.9分
故事：——
操作性：2.9分
投入度：3.8分
原創性：4.0分
難易度：3.8分
移植度：——

平均分：3.8分

又一個以金田一為題材的遊戲。雖然和以往一樣是AVG，可是亦有它獨特之處。除了當金田一可以自由行動時會以3D型式進行之外，遊戲更是Real Time的，給筆者十分真實的感覺。人物設定方面亦十分不俗，有看原著的一定會受落。而遊戲的唯一缺點便是在3D模式時，控制方面有點不自然。是金田一FANS的話一定不能錯過，而喜歡AVG的亦可以一買。(積奇)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：3.1分

TWINBEE RPG

PlayStation／RPG／KONAMI／$358

以「製作經年」這句說來形容此遊戲，想信絕對不為過，從射擊到角色扮演，由平面至立體，《TWINBEE RPG》在各方面均作了很大改變和嘗試。可能遊戲對像較傾向幼年，所以人物設定和畫面風格色彩也較鮮艷豐富，雖然故事架構簡單，而且內容亦比較單純，可是拼合出來的效果卻異常不俗。但至於所謂的RPG要素，實則並不太重，此外戰鬥方式亦較平淡乏味，令人有感以ARPG形式想信效果會更佳。(KOTARO)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.38分

遊戲成功地重新塑造出一班非常有吸引力的角色，而且在十分有趣的劇情帶動之下，令遊戲充滿了一種使人喜愛的感覺。至於在運用立體多邊形方面，遊戲中人物及其他地方等都造得不錯。只是遊戲在戰鬥場面的處理上，便似乎造得較為簡單，而且缺乏新意，與本來有趣的人物造型有點相相不入之感。相信如果戰鬥方面能夠有更多花樣的話，必定會更受歡迎。(Agent X)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.31分

DOWN HILL BIKERS

ACARDE／SPT／NAMCO

記得第一次玩這遊戲時，是在日本池袋那間好像叫「GAGO」的遊戲機中心那處。他媽的要了我200日圓，但由於我十分喜歡玩NAMCO那隻人力飛行體感遊戲《PROP CYCLE》，而這隻又是踏單車遊戲，故還是乖乖的投入銅板。一踏上去，很有單車的搖擺感。最有趣的，是在單車於一些崎嶇不平的地方行走時腳踏會變緊，令玩者更加難踩。而且在體力消耗上，玩此遊戲絕不比玩普通單車低，也許日後連健身會入一兩部也說不定。(小健健)

評分：

人物／機械：3.6分
畫面：2.9分
音樂／音效：2.7分
故事：——
操作性：4.0分
投入度：4.5分
原創性：4.6分
難易度：4.7分
移植度：

平均分：3.8分

一隻絕對會令你玩完後覺得「腳仔軟軟」的體感遊戲，何解？這是因為當單車上斜路又或者在淺灘上行駛時，你便需要付出多些氣力才能保持速度。不過，事實上玩此遊戲並非單靠蠻勁，建議各位在落斜時不妨省點力氣，因為落斜時的速度肯定比你踏的更快。整體上，遊戲充滿刺激性，惟一欠缺的，就是當中並不設有隨著地形而振動的系統，浪費了一架甚為美觀的越野單車。(Agent X)

評分：

人物／機械：4.5分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.57分

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

PlayStation

4月發售遊戲

9日	スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳夢魔	JALECO	6800日圓	AVG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	麻雀倶楽部（コンビニ発売）	麻雀倶樂部(便利店專用)	HECT	4800日圓	TAB
16日	■プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	■テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI	5800日圓	ACT
	新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION鋼鐵之女朋友	GAINX	6800日圓	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	SLG
	コマンド&コンカー コンプリート	COMMAND &CONQUER COMPLETE	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SLG
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
23日	■ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	■超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	■グレートラグビー実況98 ワールドカップへの道	GRAND欖球 實況'98 往世界杯之道	DAZ	5800日圓	SPT
	■天使同盟	天使同盟	TGL	5800日圓	SLG
	■かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	The Legend of Heroes IV・英雄伝説4・朱紅い雫(仮称)	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	ジュンクラシック C.C. &ロペ倶楽部（コンビニ発売）	JUN CLASSIC C.C. & 羅比倶樂部(便利店專用)	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制覇編	HECT	6800日圓	SLG
	クレイマン・クレイマン~ネバーフットの謎~	CRAYMAN.CRAYMAN~NEVER FOOD之謎~	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
29日	■Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	フォックスジャンクション	FOX JUNCTION	TRIPS	5800日圓	ARPG
30日	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	競馬エイト98春夏	競馬EIGHT'98春夏	JUNG RA	6400日圓	SLG
4月	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	パワーステークス2（コンビニ発売）	POWER STAKES 2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	不詳

5月發售遊戲

7日	■プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	職業棒球 熱鬥PUZ球場	COCONUT JAPAN	5800日圓	PUZ
	■元祖ファミリーマージャン	元祖家庭麻雀	日本物產	6800日圓	TAB
	■ワールドリーグサッカー	世界聯賽足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SOC
14日	COWBOY BEPOP	COWBOY BEPOP	BANDAI	5800日圓	不詳
	ドッチDEボール！	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
21日	★撞球【ビリヤード・マスター】	撞球	ASK講談社	5800日圓	TAB
	■帰ってきたパチ夫くんDREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	■オリンピア・高砂 バーチャパチスロIII	VIRTUA彈珠機 III	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	■サンダーフォースV パーフェクトシステム	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800日圓	STG
	STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	ETC
	ダイナマイトボクシング	火爆拳擊	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
28日	■ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションvol.3	SANKYO FEVER 實機模擬Vol.3	TEL研究所	5800日圓	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	ブロッガー（仮称）	BLOCKER（暫名）	HASP JAPAN	4800日圓	ACT
	惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	ダウンヒル・スノー	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800日圓	SPT
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHILDA	5800日圓	ACT
	ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
5月	■The Legend of Heroes・I&II英雄伝説	英雄傳説 1&2	GMF	5800日圓	RPG

	パーフェクトゴルフ2	PERFECT GOLF 2	SETA	7900日圓	SPG
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	FIFAロードトゥワールドカップ98	FIFA 往'98世界杯之路	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SOC
	ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC

6月發售遊戲

4日	★ダイナマイトサッカー98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	5800日圓	SOC
	★マリーのアトリエPLUS~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉工作室PLUS	GUST	3800日圓	SLG
	★ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3~World Cup France'98~	世界足球實況WINNING ELEVEN 3~World Cup France'98~	KONAMI	5800日圓	SOC
	■Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
	エーベルージュ・シベシャル	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	SLG
11日	ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
18日	★アナザー・メモリーズ	ANOTHER MEMORIES異世界回憶	EASILY STAFF	5800日圓	AVG
	★XI [sai]	XI [sai]	SCE	價格未定	PUZ
	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800日圓	RAC
25日	★ダブルキャスト	DOUBLE CAST	SCE	4800日圓	AVG
	★リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND（CD2枚組限定版）	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND〈CD-ROM 2枚組限定版〉	SNK	6800日圓	FIG
	■リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	價格未定	FIG
	■卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	プロレス戦国伝~格闘絵巻~（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
下旬	■精霊召喚~プリンセスオブダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	Parlor!PRO3パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
6月	★村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	★Epica Stella~エピカ・ステラ~	Epica Stella	HUMAN	價格未定	SRPG
	★ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	價格未定	ACT
	★フォーメーションサッカー'98~がんばれニッポンin France~	FORMATION SOCCER'98~加油日本in France~	HUMAN	價格未定	SOC
	★爆走！デコトラ伝説~男一匹夢街道~	爆走！貨櫃車傳説~男一匹夢街道~	HUMAN	價格未定	RAC
	★蒼天の白き神の座~GREAK PEAK~	蒼天之白神之座~GREAK PEAK~	SCE	5800日圓	SLG
	■東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	■トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	■Q極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	■実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション	實戰彈珠機必勝法！SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	■テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SLG
	チェスマスター'98	CHESS MASTER'98	ALTRON	6800日圓	ETC
	エルフを狩るモノたちII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	K.O.-ザ・ライブ・ボクシング-	K.O.-THE LIVE BOXING-	ALTRON	價格未定	SPG
	プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
	まわってムーチョ！	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
	ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ETC
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	98甲子園（コンビニ発売）	98甲子園(便利店專用)	魔法	5800日圓	SPT
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	JGTC~オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ(仮称)	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
	マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	ミラクルジャンパーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
	キングオブバーラー2	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT



	■ブリーディングスタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	價格未定	SLG
	■グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT

9日	★ファイヤーパニック~マックのレスキュー大作戦~（仮称）	火炎危機~麥克之拯救大作戰~（暫名）	SCE	5800日圓	ACT
	■ポイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	價格未定	不詳
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	■ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
23日	■遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戯王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
30日	■爆走兄弟レッツ&ゴー！！エターナルウィングス	爆走兄弟Let & Go!!永　之翼	JALECO	5800日圓	SLG
下旬	★キャロムショット2~3Dビリヤードゲーム~	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
7月	★ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	★SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	★季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	價格未定	AVG
	★ゴジラ：カードバトル（仮称）	哥斯拉CARD BATTLE（暫名）	東寶	6800日圓	TAB
	★ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	★センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	★ブルーブレイカーバースト	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	價格未定	AVG
	★猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	★ＭＴＢダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	■エフィカス この想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	■キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	■オーバーブラッド２	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	ドリーム・ジェネレーション~恋が?仕事が?	DREAM GENERATION~戀愛嗎？工作嗎？~	MASIYA	6300日圓	SLG
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	あの素晴しい弁当を２度３度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	女子プロレスオールスターズ（仮称）	女子摔角明星賽(暫名)	TEL研究所	5800日圓	SPT

8月發售遊戲

6日	■DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
8月	★御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG

9月以後發售遊戲

9月3日	■メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
9月	■天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
10月	★サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
11月	★雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー２	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月下旬	エストポリス伝記Ⅲ ルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
12月	★奏楽都市ＯＳＡＫＡ	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	★さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB

98年發售預定遊戲

98年春	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ＳＮＫファン- ＣＤ餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	Ｃｏｄｅ Ｒ	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	逢いたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願 -Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ．２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
98年夏	★ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~奥★ガブル	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	GUBBLE	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	★RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	★メリーメント キャリング キャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	★ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	★b.l.u.e. Legend of water	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	★ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる二つの光	超人迪加 & 超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	★クライシスビート	CRAZY BEAT	BANDAI	5800日圓	FIG
	★スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	★ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	★時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	★STAR WARS MASTERS（仮称）	STAR WARS MASTERS（暫名）	BPS	5800日圓	FIG
	★スペクトラルフォースⅡ	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	★ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	SINGLE CAT情花大作戰之巻	SME	4800日圓	SLG
	★フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	★銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	銀河公主傳說YUNA~FINAL EDITION~	HUDSON	價格未定	SLG
	★ＳＤガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	■刻命館２（仮称）	刻命館2(暫名)	TECMO	5800日圓	ETC
	■アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	■ＦＩＧＨＴＩＮＧ ＥＹＥＳ	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	１ｏｎ１	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	不詳
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	價格未定	ACT
	Kitty The Koolカブキで DANCE!DANCE!!DANCE!!!（仮称）	Kitty The Kool在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!（暫名）	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	シルエットミラージュ~リプログラムドホープ~	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	價格未定	ACT
	スーパーエンデューロ（仮称）	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	Ｒ・ＴＹＰＥ∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	ＤＩＡＢＬＯ	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	鋼仁戦記（GO-JINSENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	Juggernaut~戦慄の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	價格未定	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	H.A.E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年秋	■黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	■エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2~	愛莉工作室 錬金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	■タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	■パイロットになろう！	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	■ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	★エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	★目指せ！！ミリオンセラー（仮称）	目標！暢銷作品（暫名）	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	★モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	★BOYS BE...2nd Season（仮称）	BOYS BE...2nd Season（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
98年冬	★DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	★PATLABOR THE GAME（仮称）	機動警察THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（仮称）	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	いつか重なりあう未来（あした）へ-BOTTOM TOP-	總有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
98年	★新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	★serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	■ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	■ＡＳＨ ＴＯ ＡＳＨ（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	■ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	にじいろトゥインクル	虹色閃光	ASCII	價格未定	SLG
	エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	ナムコアンソロジー２	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」(仮称)	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	エフィカス この想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	Ｔｅｍｐｅｓｔ Ｘ３	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳說人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000～目指せ！究極の召喚師～	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉ネオ物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつめ5ＥＴ～いつつめ怪談 日本たられないレツアー２	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	新約GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説～外伝～	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	マス・デストラクション～おとなさんにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄｓ	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」	BACK任者~甦醒的勇者們~飛翔編[背叛的戰場]	BING	5800日圓	SLG
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～ 完結編「そして、明日へ」	BACK任者~甦醒的勇者們~完結編[之後向着明天]	BING	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	MELT～フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	リフレインラブ２	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

99年發售預定遊戲

99年2月	モンスター・コレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
99年春	■サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	リング（仮称）	RING（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

未定	★カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	★カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	★カプコンジェネレーション～第3集～	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	★カプコンジェネレーション～第4集～	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	★カプコンジェネレーション～第5集～	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	★ウィザードリィ～DIMGUIL～	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	★ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	★オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■Dancing Bladeかってに桃天使！	Dancing Blade任性桃天使!	KONAMI	價格未定	不詳
	■Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	■コントラ～レガシーオブウォー～	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	■新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	■だれでもゲーム選手権～GO！GO！カジノ編（仮称）	誰人都能玩遊戲選手權~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	■だれでもゲーム選手権～GO！GO！すごろく編（仮称）	誰人都能玩遊戲選手權~GO GO雙六編（暫名）	德間書店	4801日圓	TAB
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	價格未定	STG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	バーチャル競艇’９８	VIRTUA競艇'98	日本物產	價格未定	RAC
	実況アメリカベースボール’９７	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	Tiger Woods & the PGA TOUR（仮称）	Tiger Woods & the PGA TOUR（暫名）	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	トリフュルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	頭文字Ｄ（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	NightmareProject＜YAKATA＞	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説圖騰人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デビュー２１	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン＆ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ＮＨＬオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.３	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	幻想水滸伝２	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン（ヘリボートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	ＮＦＬ ＧＡＭＥ ＤＡＹ（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごＤＥパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋形方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダーニズショック１９５０アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	ＢＯＵＮＤＹ ＡＲＭＳ	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	ＡＺＩＴＯ２（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	グランド セプト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン２	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	ＦＡＶＯＲＩＴＥ ＤＥＡＲ	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

4月發售遊戲

9日	■卒業Ⅲ～Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	ウイニングポスト２（サターンコレクション）	WINNING POST 2（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	SLG
	エアーマネジメント’９６（サターンコレクション）	大航空時代'96（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	SLG
	三国志Ⅳ（サターンコレクション）	三國志IV（SATURN COLLECTION）	光榮	3800日圓	SLG
	七つの秘館（サターンコレクション）	七個秘館（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	AVG
	太閤立志伝Ⅱ（サターンコレクション）	太閤立志傳II（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	SRPG
	信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	あやかし忍伝くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
16日	ＳＡＶＡＫＩ	SAVAKI	MACROCABIN	5400日圓	FIG
	X-MEN VS. STREETFIGHTER	X-MEN VS. STREETFIGHTER（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	5800日圓	FIG

	ヴァンパイアセイヴァー&4メガRAMカーリッジ	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	ACT
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
23日	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	GUNGRIFFONⅡ	GUNGRIFFON II	GAMEART	6800日圓	STG
	GUNGRIFFONⅡ（対戦ケーブル同梱版）	GUNGRIFFON II（連對戰線版本）	GAMEART	8000日圓	STG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
29日	■アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
	■ルームメイト3~涼子 風の輝く朝に~	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
	スーパーテンポ	SUPER TEMPO	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ.2狙われた神子	SHINNING FORCE III SCENARIO.2受襲之神子	SEGA	5800日圓	SRPG
30日	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG

5月發售遊戲

7日	メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
14日	バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
	スーパーリアル麻雀P7	SUPER REAL麻雀P7	SETA	7800日圓	TAB
21日	SHADOWS OF THE TUSK	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	5800日圓	不詳
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
28日	■プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	■電車でGO！	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	■GT 24	GT 24	JALECO	5800日圓	RAC
	少女革命ウテラ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	6800日圓	AVG
	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
	ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	グランディア~デジタルミュージアム~	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM~	GAMEART	3500日圓	ETC
5月	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	無人島物語Rふたりのラブラブ愛ランド	無人島物語R 兩人的愛之大地	KSS	5800日圓	AVG
	エルフを狩るモノたちⅡ	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳

6月發售遊戲

4日	エーベルージュ・スペシャル~	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	Project X2	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
18日	リンダキューブ完全版	LINDA 3完全版	ASCII	6800日圓	RPG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
25日	■クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）	GAME BASIC for SEGA SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
	水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
6月	★村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	■ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ラングリッサーⅤ~ジエンドオブレジェンド~	LANGRISSER V~傳說之終結~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	ワールドカップ 98 フランス~Road to Win~	法國世界杯'98 往勝利之路	SEGA	5800日圓	SOC
	"日本代表チームの監督になろう！世界初,サッカーRPG"	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	價格未定	SRPG
	頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC

7月以後發售遊戲

7月	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
11月	ファルコムクラシックスⅡ	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
98年夏	★ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDA	5800日圓	STG
	■ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	■ルパン三世ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	■アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	不詳
	DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	價格未定	AVG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES/ギャラクシーフォースⅡ	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

未定	★カプコンジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	★カプコンジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	★カプコンジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	★カプコンジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	★カプコンジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	■制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	■リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリーFOR SEGANET（仮称）	超級迷你四驅工廠FOR SEGANET（暫名,MODEM專用）	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	X 2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN電腦接連TYPE	徳間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	徳間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER301S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング．オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリュージョンスタートリング．オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング．オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

N64

4月發售遊戲

24日	FIFAロードトゥワールドカップ98～ワールドカップへの道～	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98～往世界杯之路～	ELECTRONIC ART	6800日圓	SOC
30日	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	BOMBERMAN英雄～拯救美莉安女王～	HUDSON	6800日圓	不詳
4月	ゼルダの伝説64 時のオカリナ	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

5月發售遊戲

29日	■エクストリームG	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SPT
	スーパースピードレース64	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	6800日圓	RAC
5月	パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	6980日圓	ETC

6月發售遊戲

4日	■実況 ワールドサッカー～World Cup France98～	實況世界足球～法國世界杯'98～	KONAMI	7800日圓	SOC
6月	■デザエモン3D	設計衛門3D	ATHENA	7800日圓	ETC
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	F- ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT

7月以後發售遊戲

23日	★アリスのわくわくトランプワールド トランプコレクション3	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集3	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	■RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	價格未定	不詳
	チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	忍たま乱太郎64	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
8月	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
98年夏	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	キングヒル64ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64-EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ビーダマン64	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年	■おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT

	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	飛龍の拳TWIN2	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	■ファイティングカップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	■超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	■エルテイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	■キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	■スノースピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	■金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ64（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオRPG64（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り64	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

4月發售遊戲

24日	ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	5800日圓	ACT

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

4月發售遊戲

2日	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（卡帶）	SNK	29800日圓	ACT
29日	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説2 THE NEW COMERS（卡帶）	SNK	32000日圓	FIG

6月發售遊戲

6月	■メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

7月發售遊戲

7月	■リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説2 THE NEW COMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG





ZAC 98年有大志願望！！

ZAC之我要……





註：「ZAC之我要……」女MODEL～～露崎SEIRA
鳴謝：米奇同學

我要快的過耶誕節



我要去搭火車！



我要做PIKACHU！











我要ELLIS～

我要SLEEP了……





姓名：鈴木史華／出生日期：1974-10-11 • 天秤座／A型血／三圍：83 • 56 • 83／身高：165cm／興趣：拍照、下廚／所屬車隊：KURE RACING TEAM with NISMO

淘醉在溫柔季節中的米奇話——

終於讀完赤川次郎的《溫柔的季節》。很好的一本書，雖然我不太喜歡那結局，但在現實中的確是那麼無奈。覺得故事中由加利和邦子之間的友情實在是難能可貴，雖然無論在事業和愛情上她們都是競爭對手，但直到最後都肯互相扶持、互相勉勵。

很想讓大家欣賞這本書，可是那兩間買下了赤川小說版權的出版社每年只會出一兩本中文版，而所選的又只是那些趕工出來的二流推理故事。記得以前全盛時期，《偵探物語》、《獻給少女的犯罪》、《早春物語》、《禁奏的樂章》等著重劇情多於推理的故事有很多，現在卻很少見。其實像《溫柔的季節》、《在影中戀愛》這類書還有好幾本，怎麼遲遲也不肯推出？買下了版權自己不出版，也不肯讓別人出，是變相的新聞封鎖。

現在我很多時候寧願看日本版，並不是在吹噓自己的日語能力，而是根本沒有中文版讓我看。在這事情上令我覺得不學會一兩種外語的話，自己的所知、所聞和所想都很容易受人擺佈。

希望克子、由加利和邦子都能找到她們的幸福。

新加入這個家庭的酒井明樹

姓名：酒井明樹
性別：男
年齡：永遠都是18歲
身高：183cm
體重：68kg

你們好！我就是明樹啦！這次是我第一次寫編者話，很高興能夠與各位讀者談話。初上班只有一至兩個星期，知道了在這裡工作是很繁忙的。不過亦工作得很愉快。因為《遊戲誌》的人十分友善而且樂於助人的，在百忙中都抽空教我很多東西，特別是福田君和NASH，相信花了他們不少時間，真是有點不好意思，麻煩了他們。在這我明樹向他們致敬及感謝。不知道大家認為遊戲誌是不是一本真誠而親切的遊戲雜誌呢？

＋辛、－自由時間、×無限工作壓力、÷去所有難關為讀者提供最好攻略＝《遊戲誌》及《遊樂誌》攻略部撰稿員？

（FORM：山寺良牙）

天草四郎 時貞

不知為何，心情越來越沉重，無論甚様，也不能放開自己的懷抱，但既然不知原因，還是不追尋下去了……

最近雖然結識了一班朋友，不過我依然感覺到空虛彌漫於自己的四周，這又是另一個想得知的謎團……

不知寫甚麼好了，真的對不起！希望下一次不會這樣吧……

FROM：AMAKUSASHIRO

綠毛小春 維也納——恭賀之章

首先恭賀的是小春的友人





，祝你們有情人終成眷屬。（哈哈！）



再者要恭賀的是小春和一眾戰友的成果，但由於未得到戰友們的批准，所以不能在這裡和大家分享，而可以說的就是這「成果」是針對所有格鬥遊戲中的逃跑人仕，當然可以有效地打擊所有「防禦主義者」。希望有機會和大家分享吧。

減肥成功的積奇話

4月終於來臨，亦是很多勁GAME出爐的一個月。很多人亦煩惱着應買甚麼GAME呢？積奇亦不例外，先是《K.O.F 97》、再來是《基力之野望》、接下來的《櫻大戰2》，心思思又想買多隻《鐵拳3》……。這樣的買吓又一隻，買吓又一隻，小弟的荷包已由肥胖變成……阿門。



古拉拉_B

第二晚通宵，其實沒事要做，只是不想回家。通宵的感覺得好，令人莫明其妙的興奮。半夜的街仍有車，仍有人，只是比白天的少，卻多了一份寧靜，更令人興奮。

這裏的確是一個寶庫，不單是物質豐富，人材也很豐裕。實在自愧不如，似乎要請求同事把「拙者」的稱號讓給我了。

「我現在以狗仔爺爺的名義立誓，一定要做到最好！」

為誰說？當是為看到這段話的你說吧！

註：寫於通宵興奮過後，未睡未醒時。為甚麼在這時寫？因為怕被那忙碌的工作沖去記憶……

甚麼都「三姑奶」的MS話——

◆今期的日子真是有如地獄般渡過，「三姑奶2」一出，就日日都玩「三姑奶」，一話玩超過20次之多，回想起都感到有點恐怖…不過隻GAME又真的幾正，玩20次都不要緊啦！今次的「花組雙週報」專欄，真的要請各位讀者勇躍參加，獎品非常豐富呀！（←賣廣告）

◆各位高達迷啊！1／ 100的GUNDAM SANDROCK CUSTOM終於出咗啦！大家快快入貨啦！

機名：GUNDAM SANDROCK CUSTOM
型號：XXXG-01 SR2
身高：16.5M
體重：7.9 T
武器：VULCAN x 2 / HEAT SHORTEL x 2 / OPTION ARMOR



不知自己身處何方的覺羅

其實各位讀者有留意的話，應該會發現筆者今個星期是沒有寫到《GPM》的任何稿件，原因是筆者正在幫《PLUS》寫攻略，所以就連今期的編者話，筆者都居然忘記要寫，結果要令CHECK稿的仁兄（編按：豈不是我？！）催交稿，真是萬分之對不起。另外今個星期因清明節的關係，結果令到筆者要提前交稿，正是十分之狼狽。（下星期又有復活節，所以又要……。）

偽・福田君3號（假名）話——

■最近心緒凌亂，思路與行徑已近瘋狂狀態，像一枚被強行調教時鐘速度的晶片，結果幹了許多不能理解、不可理喻、不知所謂的事，希望可擺脫這條黑影的糾纏，從死寂無寧的戰士墳場裏爬出來。

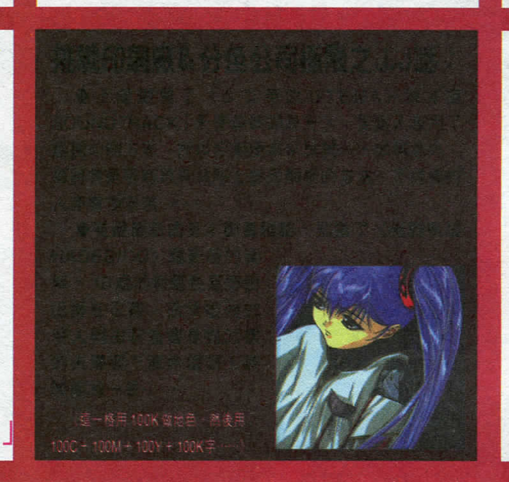
■真不得了！JET CD、ELT 2nd ALBUM、LOVE AGAIN與PRESENT等很多唱碟還未曾買，看來$會離我遠去了…一路順風呀，記得寫封信返屋企呀～！？

■凄美的美，雖會流逝於凡夫俗子的國度，但卻永垂不朽。（折翼）

■ STORM

請緊記此暗號，若為月之海的信徒便要達成復活之願

「GOD ONLY KNOWS.」



內心交戰着的赤目黑龍話：

逍遙自在
寂寞難奈
上天弄人
何其殘哉

非洲-JELLY 表白第四話

今期有幾件事要講，首先是有關筆者看過某雜誌之後，內裏所做的《KOF97》一擊必殺連續技出現了很多的問題，明眼的讀者可能一看便知道這是捏造出來的。而有些可以做到的連技，在看過連續技的圖後，令到筆者十分惆悵，為甚麼可以在短短的1HIT中增加了七萬多分，實在是無法解釋，另外是很難相信傳聞中的製作者是很強的。THE SECOND，筆者的朋友回來了，但是沒有時間找他。最後一件事，亦是最重要的，我……我始終不敢講。

KOTARO 話——

首先很多謝讀者AERO的來信，對於上回編者話的事，拙者只想用一個平常心的態度引述自己的遭遇，亦想到原裝遊戲零售店飽和的今日，仍會發生這些事件，難道他們真不怕自食其果嗎？更失笑的地方是專賣店內竟然有害群之馬，真教人不知如何是好。

煩到冇命 Nash 話…

究竟我做錯啲乜？！ 個天要咁玩我？！

成日遊魂不特止，仲要搵啲蚤嚟攪我？！攪到我行唔安坐唔落，有位等於冇位…> <救命呀！！！

另一方面令我煩到上天台嘅就係啲所謂限制表，綁住晒，呢樣又唔俾，嗰樣又唔得，有料都唔出得，那邊廂人哋就…唉…

好嘢，我又升多一個Level啦，小弟已長駐公司超過48小時，而其中睡眠時間就少過5粒鐘…哈哈哈！離得道之期已不遠矣！！

極秘！！

小健健《遊戲誌》怪事中期報告

最近《遊戲誌》又發生很多不可思議的事。其之一是NASH這個小胖子午夜夢迴被蚤咬。也許是他肉質夠鮮嫩吧，呵呵呵呵～～呵～～。不過嘛，我在《遊戲誌》活幹了這麼久，都被未聽聞過有人被蚤咬。唔，這可能是跟NASH那個H位風水有關！（詳情請翻看第67期《遊戲誌》P.150）看來這個H位已成為異世界魔物幼蟲的溫床，而NASH就是幼蟲們的食糧。嘩！很恐怖呀！！（小健健不停在講傻話，看來他瘋了啦）

其次就是小健健的「靚仔佐治抽屜中之零食蠶食終極補完（未完成）計劃」受到極大的阻撓。靚仔佐治已對小健健那密度其高的偷吃行為感到不安及嫌惡，看來為了保住他的心愛零食，他會不惜人力物力的去裝設保安系統。如「紅外線探測系統」、「視網膜加指紋識別系統」等。但小健健亦立志要把所有保安系統闖破，不把他的零食吃光心不死。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：9-X01

上星期曾返回母校探望老師，原來不知不覺間已經有多年沒有回校了；而這次回到母校時，亦發覺那裡很多的地方都已經翻新過來，加上在學校四周的重建工程亦已接近完成階段，所以當踏入校門時，便有一份「人面全非」的感覺湧上心頭。和老師詳談近況時，竟然突然強烈地覺得自己再也不是以前的我，為何會有如此想法？至今我仍是弄不清楚……

非常感謝Miss Chan給我的意見，令我找到了一些寶貴的東西。

Glen

TAZ妙問妙答**271**，先指聲明，完全無聊，有時間先好睇！！我有把炮嗎？係呀！係呀！我專嗎？係呀！係呀！你正宗嗎？係呀！係呀！我經典嗎？係呀！係呀！你明天何時回來？昨日我兩點鐘回家！係呀！係呀！**CALL ME KING**！有殺氣啊！帝皇觸身投，破你葵花無限段！！一個四仔、抵消三個黑鬼！32A何嘉莉，大戰黑鬼！維也納哩個人做嘢唔得，但係ZAC好鍾意佢！！壘球砲！壘球砲！係呀！係呀！飛翔砲！飛翔砲！啊KOTARO……都係無野啦！啊ZAC啊！……都係算啦！天草！夠膽唔好用**XXXX**，又咪用YYYY，我一定贏你…D體力就如搭上一部謀人的士一樣。嘩！腳底起火！！大鐵人！！！地獄貴公子&天國賤婦人硬撼冥界俏郎君！！

怪傑

桂正和的《I"S》，筆者一直有追看的，最近就買了它中文版的第四卷。在今期，筆者終於感覺得到今次桂正和似乎是超認真的，因為今次他充份地表示出主角一瀨戶一貴在每一個時間的內心感受（因為筆者亦是這種人，而且亦很少漫畫能夠做到這一點），而當中最令筆者興奮的是，今期最後一段一秋葉逸姬一幫助一貴鼓起勇氣向伊織表白。如果還未買的話，就快啲手嗱！（編按：賣廣告?！）



★★★4月Game Music推介★★★

TOUR PARTY卒業旅行DRAMA
遊戲：《TOUR PARTY卒業旅行》
發售商：日本CROWN
編號：CRCP-15522
發售日：3月11日
價格：2500日元

海邊麻雀DRAMA CD
遊戲：《海邊麻雀》
發售商：日本CROWN
編號：CRCP-15520
發售日：3月11日
價格：2500日元

ZUNTATA RARE SELECTION VOL.1 STOIC ROMANCE
遊戲：《東京SHADOW》
發售商：ZUNTATA RECORD
編號：ZTTL-0020
發售日：3月21日
價格：2550日元

SUPER ROBOT SPIRIT FEATURING 鋼鐵兄弟 & APPLE PIE
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10033
發售日：3月18日
價格：2548日元

MOTOR CYCLES HARLEY-DAVIDSON & L.A. RIDERS
遊戲：《MOTOR CYCLES HARLEY-DAVIDSON & L.A. RIDERS》
發售商：MABEARS ENTERTAINMENT
編號：MJCX-00018
發售日：3月18日
價格：2310日元

心跳回憶 虹色之青春 forever vol.3
遊戲：《心跳回憶DRAMA系列VOL.1虹色之青春》
發售商：KONAMI / KING RECORD
編號：KICA-7843
發售日：3月27日
價格：2854日元

True Love Story～Remember My Love～ SHORT EPISODE vol.2

發售商：TEICHIKU RECORDS / ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-28023
發售日：3月11日
價格：2854日圓

《True Love Story》第二輯DRAMA系列的VOL.2，與上一集一樣，使用遊戲內的SPECIAL EVENT內容作為基本藍圖，以這些資料將故事延下去。今次比較特別的地方，就是以往系列出場較少的草薙忍「CV：緒方惠美」，在今集中出場的次數會大為增加，以緒方惠美的聲線配女性角色是較少有的事，所以緒方迷對於這碟最好不要錯過。還有今次推出的「初回限定版」中，亦是附有劇本，一路聽一路看劇本也是十分「過癮」的。（山寺良牙）

評分：8

Game Music Station

心跳回憶 VOCAL BEST COLLECTION VOL.6—FINAL

發售商：KONAMI
編號：KICA-7857
發售日：3月27日
價格：2243日圓

顧名思義，這隻是《心跳回憶VOCAL BEST COLLECTION》系列的最後一集，內容是將《月刊心跳回憶》NO.15-18所收錄的歌曲再次集合，當然不只是單單將他們集合一起，碟內還收錄了三首新的作品，其中一首更是「心跳回憶歌曲填詞大賽」的得獎作品。另外新收錄的其中一首作品《DOUBLE BUBBLE時代》（古式由加利+伊集院麗），更反映了現代日本泡沫經濟狀態；最後由紐緒結奈所主唱《I AM...》，更反映出她的內心世界，有收集開《心跳回憶》系列的人，這大碟絕對是一個不錯的選擇。（山寺良牙）

評分：7

通格國際　《遊戲誌》　《遊樂誌》　聯合主辦

CAPCOM

CAPCOM ASIA贊助

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

魔界之王格鬥戰

你可有膽色迎接魔界的挑戰書？

魔界之門快將打開，神魔大戰一觸即發。你是旁觀者，還是局內人？
只要你在4月26日，攜同本廣告上的「VAMPIRE SAVIOR魔界之王格鬥戰挑戰狀」到旺角「遊戲誌尊賣店」登記報名，就可以參加比賽。比賽採用IMPACT DAMAGE SYSTEM，誰先扣去對手兩隻蝙蝠便算勝出。大會將以淘汰制從128名參賽者中選出64名晉入第二階段，再從64名參賽者中選出32名，參加於5月9日於會議展覽中心舉行的複賽。所有晉身複賽的參賽者均可獲得精美禮品，名額有限，額滿即止。你還不加緊操練，迎接挑戰？
（參賽者必須年滿十二歲）



初賽：四月二十六日（星期日）上午十時
地點：《遊戲誌尊賣店》旺角店
九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心
「CHIC之堡」3樓324-325號舖
名額：128名

複賽及決賽：五月九日及十日（星期六、日）
地點：香港會議展覽中心
第十四屆國際電腦展覽會 P31號攤位

獎項：

冠軍：LABTEC LCS-2612揚聲器一套
《遊戲誌》、《遊樂誌》各贈閱6個月
CAPCOM禮品套裝一套

亞軍：LABTEC LCS-2420揚聲器一套
《遊戲誌》、《遊樂誌》各贈閱3個月
CAPCOM禮品套裝一套

季軍：LABTEC LCS-1022揚聲器一套
《遊戲誌》、《遊樂誌》各贈閱3個月
CAPCOM禮品套裝一套

殿軍：《遊戲誌》、《遊樂誌》各贈閱3個月
CAPCOM禮品套裝一套

◆所有晉身複賽的參加者均可獲贈《VAMPIRE SAVIOR》原裝海報一張

PlayStation™

鐵拳 TEKKEN 3™

我的拳太猛？抑或你的拳太慢！

3月26日來個了斷！

HK$535
鐵拳3特製套裝(遊戲軟件連Dual Shock操控器)，同日推出！



HK$358
鐵拳3遊戲軟件，3月26日推出！



HK$228



Dual Shock操控器(灰、黑、白3色任擇)，3月19日震撼出擊！

HK$1080
PlayStation™
主機SCPH-5503
必殺優惠！



全港拳迷請即接受挑戰！現凡購買PlayStation鐵拳3軟件，即有機會參加5月舉行的"鐵拳3世紀擂台大會"，爭奪香港鐵拳王寶座！詳情將會另行公布。此外，在任何特約經銷商購買鐵拳3遊戲軟件或鐵拳3特製套裝，均可獲贈鐵拳3記憶卡貼紙，數量有限，請即馬上出招！

"PlayStation™特許經銷商"給你最佳的原裝正貨保證



Authorized Dealer

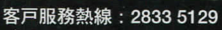
• A&A Audio & Video Centre－金鐘太古廣場一期 電話：2845 3633 • 中原電器行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 • 崇光百貨有限公司－銅鑼灣 電話：2831 8621 • 泰林無線電行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 • 玩具反斗城－尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 • 環宇影音中心－太古廣場 電話：2801 6422 • UNY－太古城中心二期 電話：2885 0331 • The Game Shop－大埔新達廣場 電話：2651 1042 / 荃灣廣場 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場 電話：2473 0030 / 屯門時代廣場 電話：2449 2955 • 恆港貿易公司－鰂魚涌英皇道萬利商場 電話：2579 0393 • 嘉宏電子公司－銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 • 環球遊戲專門店－灣仔東方188商場 電話：2575 0673 • 威龍有限公司－牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 • 恆昌電腦公司－九龍太子道龍珠商場 電話：2718 7683 • 多媒體發展公司－旺角花園街好景商業中心 電話：2388 4131 • 遊戲時代－葵涌葵富路葵涌廣場 電話：2428 5628 • 銀星玩具店－大圍金禧商場 電話：2699 6203 • 熱線電子公司－大埔廣場 電話：2662 0997 • 智多寶－粉嶺中心二期 電話：2669 0470 • 新大河電子公司－元朗合財街合盈商場 電話：2443 3357 • 龍珠家庭遊戲－屯門華都花園商場 電話：2459 2032 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司－銅鑼灣駱克道 電話：2572 8216



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心一樓64號 電話：2387 7297 傳真：2786 1011



客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Sources International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™